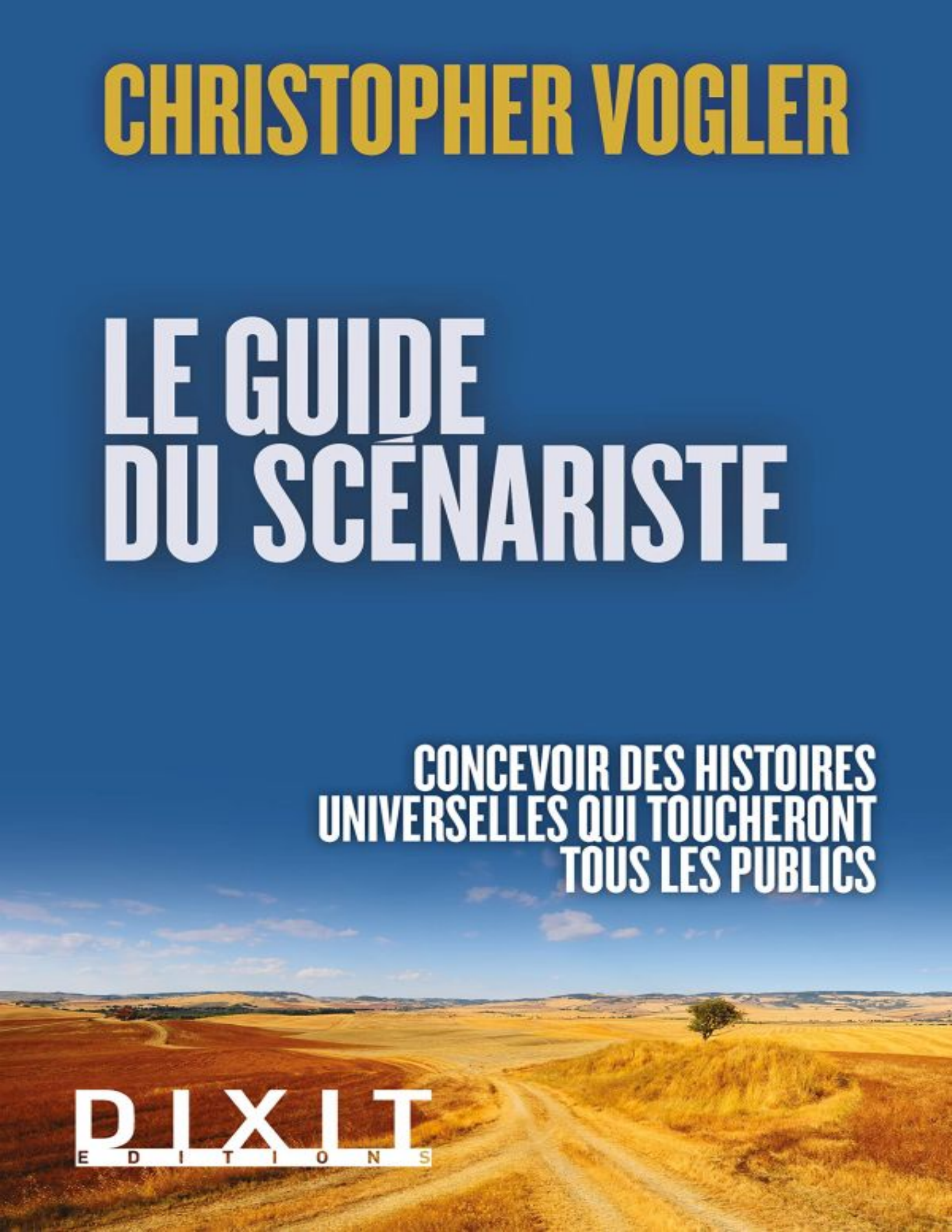
CHRISTOPHER VOGLER

LE GUIDE DU SCÉNARISTE

CONCEVOIR DES HISTOIRES UNIVERSELLES QUI TOUCHERONT TOUS LES PUBLICS



PIXIT EDITIONS

Complément Internet

Dans le complément Internet de ce livre, les lecteurs trouveront une analyse de Christopher Vogler de cinq films à travers le Voyage du Héros :

Titanic de James Cameron

Le Roi lion de Roger Allers et Rob Minkoff

Pulp Fiction de Quentin Tarantino

The Full Monty de Peter Cattaneo

Star Wars de George Lucas

Ainsi qu'un descriptif schématique des archétypes et des étapes du Voyage du Héros pour les films :

De rouille et d'os de Jacques Audiard

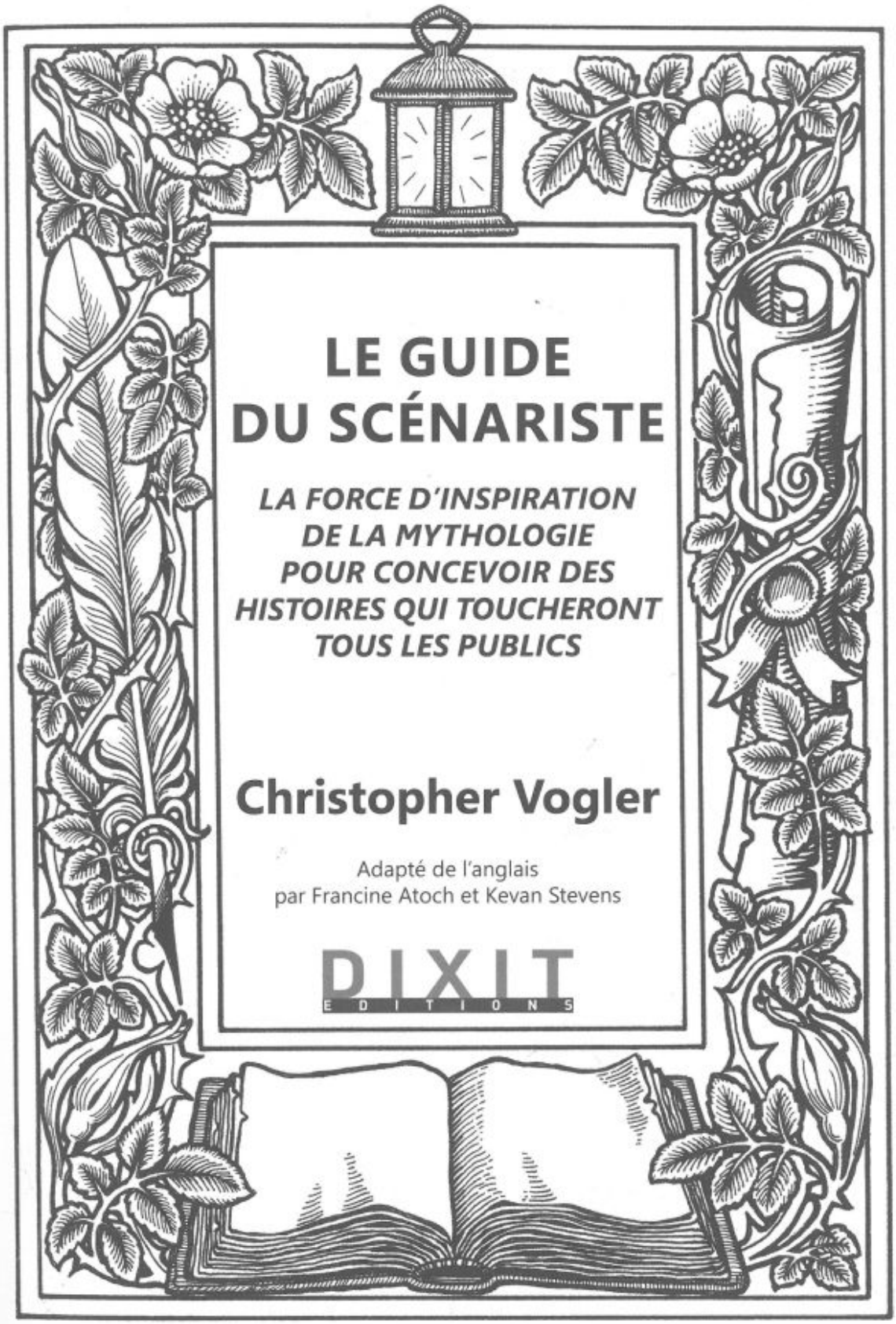
La Vie d'Adèle chapitre 1 et 2 d'Abdellatif Kechiche

No de Pablo Larrain

Par la scénariste Usa Lebahar

Pour avoir accès au complément Internet, il vous suffit de vous rendre sur le site www.dixit.fr à la rubrique *Compléments Internet* et ensuite de choisir le titre du livre.

Si vous n'avez pas acheté cet ouvrage chez Dixit, il vous sera nécessaire d'envoyer un email à quideduscenariste@dixit.fr avec pour objet « compléments Internet »



LE GUIDE DU SCÉNARISTE

LA FORCE D'INSPIRATION DE LA MYTHOLOGIE POUR CONCEVOIR DES HISTOIRES QUI TOUCHERONT TOUS LES PUBLICS

Christopher Vogler

Adapté de l'anglais
par Francine Atoch et Kevan Stevens

DIXIT
EDITIONS

Introduction
Nouvelle édition

Comme presque vingt années se sont écoulées depuis le lancement de la première édition, les idées contenues dans cette nouvelle édition ont pu être largement testées dans un grand nombre de laboratoires d'écriture et de masterclass à travers le monde entier. Les concepts que j'ai développés en tant que consultant pour Disney et comme professeur de structure dramatique ont été confrontés à toute une série de challenges dans le monde réel, qui je l'espère, ont permis de les consolider. Les nouveaux chapitres de ce livre refléteront, je l'espère, quelques-unes des idées qui ont continué d'évoluer autour du concept du Voyage du Héros.

On trouvera de nouveaux chapitres autour de la force vitale au cœur de l'histoire, sur le mécanisme de polarité, la sagesse du corps, la catharsis et d'autres concepts que j'ai développés ces dernières années au gré de mes lectures et au cours de mon travail à Hollywood, en Europe et particulièrement en France. J'ai rassemblé ce nouveau matériel à la fin du livre, dans un appendice qui suit *Regard en arrière sur le voyage*.

Au cours des vingt ans qui ont suivi la première édition, j'ai beaucoup voyagé, appliqué mes idées en écrivant, publiant, et produisant mes propres projets. J'ai aussi rendu quelques « services » comme ce fut le cas pour les Studios à Hollywood. De retour pour quatre ans à la 20th Century Fox, où j'avais été justement consultant au début de ma carrière. Cette fois, j'intervenais à un beaucoup plus haut niveau, en tant que cadre exécutif au développement de projets pour le label cinéma de la Fox 2000, avec bien plus de responsabilité et de pression. J'ai été impliqué dans la recherche et le développement de films comme *Courage Under Fire* (*À l'épreuve du feu*, de Edward Zwick, scénario de Patrick Sheane Duncan), *Volcano*, *Anna and the King*, *Fight Club* et *The Thin Red Line*. Mes concepts de *storytelling*, formés d'après les modèles de la mythologie et des pensées de Joseph

Campbell et Carl Jung, étaient à présent non seulement testés sur des films d'animation, mais aussi sur de gros budgets, des films d'action, à destination d'un public adulte.

L'atmosphère qui régnait dans les bureaux de la Fox 2000 était fascinante, surtout pour observer les coulisses du pouvoir. Par le passé, j'avais entendu parler de tels endroits, mais en tant que théoricien de l'histoire, je n'avais jamais été convié à l'intérieur de ces « salles de rencontre », où toutes les décisions sont prises au sujet des scénaristes, des histoires et des films qui en résultent. La force artistique coule dans ces pièces comme de la lave en fusion et, jusqu'à ce jour, je n'avais fait que l'entendre. Maintenant, je me trouvais en son cœur.

Je n'avais jamais exercé jusque là à un tel niveau de responsabilités. Pas de complaintes. Pas d'excuses. Et la même intensité féroce était appliquée aux histoires. Chaque concept, chaque commentaire, chaque suggestion devaient passer les tests les plus rigoureux de bon sens, de logique et d'instinct du show-business. J'ai eu le bonheur de travailler avec les plus grands cerveaux d'écriture d'histoire dans cette industrie, dont l'un des plus importants était sans doute Laura Ziskin, la fondatrice de Fox 2000, mais aussi de nombreux cadres exécutifs talentueux, des scénaristes, des réalisateurs et des producteurs. J'ai appris des techniques d'analyse des histoires fort utiles dans ce laboratoire exigeant, une façon d'approcher les personnages et de décrire des situations qui je l'espère nourriront les nouvelles sections de cette édition revisitée.

Parmi les éléments que j'ai découverts à la Fox 2000, écouter son propre corps comme un juge de l'effet produit par l'histoire a été essentiel. J'ai réalisé que les bonnes histoires produisaient par bien des façons des résonances avec les organes de mon corps et que, lorsqu'elles étaient vraiment très bonnes, elles stimulaient plus d'un sens. Une histoire sensible vous prend à la gorge, crée des palpitations, accélère votre rythme cardiaque, vous fait venir les larmes aux yeux ou une explosion de rires aux lèvres. Si l'histoire ne suscitait pas de réactions physiologiques, je savais que cela ne pourrait m'atteindre qu'à un niveau intellectuel et dans ce cas, cela laisserait probablement le public insensible. Vous trouverez mon avis sur ces réflexions dans un nouveau chapitre sur la sagesse du corps.

Quand mon travail à Fox 2000 s'est terminé, comme c'est le cas dans toute bonne chose, j'ai voulu écrire et produire mes propres projets. J'ai

rapidement commencé par mettre en chantier un scénario d'animation, suite à un voyage pour une lecture à Munich. C'est ainsi que j'ai été approché par le producteur Eberhard Junkersdorf, pour écrire le scénario d'une version des aventures de Till Eulenspiegel, le clown le plus célèbre de l'Europe du Moyen Âge. Je connaissais le personnage haut en couleur de Till par les histoires que j'avais lues étant petit et j'étais ravi de relever le défi. J'ai apprécié travailler avec l'énergique et charmant M. Junkersdorf, ainsi qu'avec son équipe internationale d'artistes. Eberhard est si persuasif qu'il m'a même convaincu de participer aux paroles de deux chansons pour la bande originale, ce qui fut un vrai défi. Le film est sorti en Allemagne sous le titre *Till Eulenspiegel*, et j'espère qu'il sortira un jour en anglais sous le titre *Jester Till*. Cette expérience m'a enseigné une multitude de leçons que j'ai essayé d'incorporer dans cette édition.

J'ai ensuite été impliqué comme producteur exécutif sur un film indépendant, *PS : Your, car is dead*, avec Steve Guttenberg comme acteur, réalisateur, scénariste, d'après la pièce et le roman de James Kirkwood. Ce travail m'a amené à m'isoler pendant des mois dans la salle de montage, un des autres temples sacrés du cinéma et ce fut pour moi un grand moment de plaisir. J'adorais rester assis dans le noir à regarder des images toute la journée, à les faire danser. J'appelais ça rentrer dans le sous-marin, un monde de concentration qui faisait appel à chaque parcelle de ma créativité et me força à organiser mes idées dans le souci de communiquer avec mes partenaires de création. J'ai pu voir qu'en bien des points le processus de montage faisait écho à celui d'écriture, et j'ai imaginé de nouvelles possibilités de combiner les deux. J'ai appris de nouvelles règles et toiletté les anciennes théories.

La phase de montage m'a beaucoup fait penser à la construction d'un bateau en bois, comme les Drakkars vikings. La colonne vertébrale de l'histoire est comme la quille, les plots principaux (les rebondissements) sont les membrures, les scènes individuelles et les lignes de dialogues sont le plancher et les gréements qui complètent le vaisseau, un véhicule pour votre vision, en espérant qu'il naviguera sur les mers propices à l'audience.

Le passage en salle de montage m'a aussi permis de mieux apprécier l'importance du focus. J'ai réalisé que capter pleinement l'attention est une des choses les plus rares au monde, et qu'un public qui reste concentré pendant deux heures sur votre travail vous fait un immense cadeau. Et il

semble que plus vous enlevez d'éléments d'une composition, plus l'attention va être concentrée dans les éléments restants. Couper des lignes, faire des pauses, enlever des scènes entières participent à la concentration de l'attention sur ce qui reste, comme si un grand nombre de projecteurs avaient été concentrés sur quelques poutres apparentes, à des endroits clefs.

PS Your, car is dead a bénéficié d'une petite sortie cinéma avant d'être distribué en DVD. Après cette aventure, j'ai voyagé pendant un moment pour donner des séminaires pour plusieurs programmes de formation internationaux pour la télévision et le cinéma. Récemment, je suis retourné au monde des studios hollywoodiens avec quelques missions pour Paramount et un certain nombre de consultations pour d'autres Studios. Je me suis essayé à un nouveau genre en écrivant le premier épisode de *Ravenskull*, une histoire pour un manga, sorte de BD japonaise très stylisée. C'est une forme d'écriture particulièrement cinématographique, très proche de celle du scénario d'un film et avec une grande importance donnée à l'aspect visuel. J'espère que cette dernière édition reflète en partie mon expérience acquise en collaborant avec des artistes. J'ai beaucoup aimé mon travail avec Michèle Montez et Fritz Springmeyer, dont les illustrations ornent les chapitres tout au long de ce volume.

Et pendant que je fais l'inventaire des influences des dernières années qui ont abouti aux changements prodigués à cette version, je passe le plus clair de mon temps à marcher sur la plage, à me demander pourquoi les choses sont telles qu'elles sont et comment sont devenues ainsi. J'ai essayé de comprendre le mouvement du soleil et des étoiles dans le ciel et comment la lune est arrivée là. J'ai compris que tout n'était que vagues, tout l'Univers, juste des échos et des contre-échos du son cosmique originel, pas celui du Big Bang, qui est un faux effet sonore. Il s'agissait plutôt d'un gong, voilà tout, le Grand Gong, la vibration créatrice primitive, qui s'est étendue à partir d'une pointe d'aiguille de concentration et s'est dénouée, répétée, heurtée pour créer tout ce que l'on connaît. Et le Voyage du Héros en fait partie. Je regarde les couchers de soleil se succéder à l'horizon, créant mon propre Stonehenge (NDT « les pierres suspendues », mégalithe situé dans le Comté du Wiltshire, Angleterre) depuis les îles et les arêtes des cimes qui marquent les solstices et les équinoxes, m'invitant à découvrir la place des histoires et ma propre place dans l'histoire universelle. J'espère que vous trouverez votre propre place dans ce modèle. À ceux pour qui le

concept est nouveau, je vous souhaite *bon voyage* (en français dans le texte), et pour ceux qui sont familiers avec la première édition, j'espère que vous trouverez de nouvelles surprises et de nouvelles connexions dans cette édition et qu'elle vous sera utile dans vos propres voyages créatifs.

Je remercie Dixit qui m'accompagne depuis de nombreuses années.

Christopher Vogler

Préface

« *Je n’essaye pas de copier la Nature.*
J’essaye de trouver les principes qui la régissent. »

R. Buckminster Fuller.

Un livre avance comme une vague parcourt la surface de la mer. Les idées jaillissent de la pensée de l’auteur et entrent en collision avec d’autres pensées, déclenchant de nouvelles vagues qui reviennent vers lui.

Ce qui génère des pensées et des émanations plus profondes. Et ainsi de suite. Les concepts décrits dans *Le Guide du scénariste* ont rayonné et renvoient en échos des challenges passionnants aussi bien que des critiques ou de bonnes vibrations. Voici donc la synthèse de toutes les vagues qui se sont abattues sur moi depuis l’édition du livre et des nouvelles vagues que j’ai renvoyées en réponse.

Dans ce livre, je décrivais la palette des concepts connus comme « Le Voyage du Héros », dessinée d’après les analyses poussées en psychologie de Carl G. Jung et les analyses des mythes de Joseph Campbell. J’ai essayé de mettre en relation ces idées avec l’art contemporain du récit, en espérant avoir donné naissance à un guide pour écrivains pour développer ces cadeaux précieux issus de notre Moi le plus intime et de nos plus lointaines racines. J’étais parti pour chercher les formes originelles de l’art du récit, mais j’ai découvert bien autre chose en chemin : un ensemble de préceptes de vie. J’en suis arrivé à croire que Le Voyage du Héros n’est rien moins qu’un guide sur la vie, un manuel d’instruction dans l’art de vivre et d’être vivant.

Le Voyage du Héros n’est pas une invention, mais une observation. La reconnaissance d’une jolie structure, un ensemble de règles qui gouverne la conduite d’une vie et le monde de l’art de la narration, de la même façon

que les sciences physiques et la chimie gouvernent le monde. Il est difficile d'éviter la sensation que Le Voyage du Héros existe quelque part, d'une façon ou d'une autre, comme une réalité éternelle, une forme idéale platonique, un modèle divin. Toutes les copies, aux variations infinies, peuvent être produites d'après ce modèle, chacune résonnant à l'esprit essentiel de la forme.

Le Voyage du Héros est un modèle qui semble pouvoir s'étendre dans de nombreuses dimensions, décrivant plusieurs réalités. Il décrit entre autres avec précision la préparation d'un voyage, les étapes de la construction d'une histoire, les joies et les angoisses d'être auteur, le passage d'une âme à travers la vie.

Une œuvre qui explore un tel modèle participe naturellement à sa qualité multidimensionnelle. *Le Guide du scénariste* a été conçu comme un guide pratique pour auteurs, mais il peut aussi bien être lu comme une leçon de vie, minutieusement construite à travers des histoires de tout temps. D'aucuns l'ont même utilisé comme un guide de voyage, prédisant les hauts et les bas d'un périple physique.

Un certain nombre de personnes ont prétendu que le livre les avait touchés à un degré qui n'avait rien à voir avec leur travail d'écriture. Dans la description du Voyage du Héros, ils ont pu par exemple glaner des indices sur leur propre vie, quelques métaphores utiles ou une façon de voir les choses, un élément de langage ou un principe qui parlait de leurs problèmes et émettait des idées pour les résoudre. Ils se sont reconnus dans les épreuves des héros mythologiques et littéraires et ont été rassurés par leurs histoires qui apportent de nombreuses stratégies clefs en main, pour la survie, le succès, le bonheur.

D'autres personnes encore trouveront la validation de leurs propres théories dans le livre. Je rencontre parfois des gens qui connaissent Le Voyage du Héros, bien qu'ils n'aient jamais entendu parler de cette expression. Dès qu'ils en prennent connaissance ou qu'on leur en parle, ils font l'expérience d'un véritable choc de conscience, tant les éléments entrent en résonance avec ce qu'ils ont vécu dans leurs histoires ou dans leur propre vie. J'ai eu la même réaction quand j'ai rencontré ces concepts dans l'œuvre de Campbell, *Le Héros aux mille et un visages*, et quand je l'ai entendu en parler avec autant de passion. Campbell lui-même l'a éprouvée quand il a entendu la première fois son mentor, Heinrich Zimmer, parler de

mythologie. Il a partagé avec lui son analyse – et le fait qu'il ne s'agit pas de théories abstraites ou de croyances désuètes de peuplades anciennes –, mais de modèles pratiques pour mieux comprendre à vivre.

UN GUIDE PRATIQUE

L'objectif initial du livre était de créer un manuel d'écriture accessible, concret, à partir de ces concepts mythologiques de haut vol. Dans cet esprit pratique, j'ai été récompensé quand de très nombreux lecteurs de ce livre m'ont affirmé qu'il s'agissait bien d'un guide pratique très utile. Aussi bien des écrivains professionnels, des débutants que des étudiants ont témoigné que le livre leur avait servi de boîte à outils, validant leurs instincts d'écriture, permettant de nouveaux concepts et de nouvelles règles qu'ils pouvaient appliquer à leur histoire. Des responsables de chaîne, de studios, des producteurs et des réalisateurs m'ont avoué que ce livre avait influencé leurs projets et les avait aidés à résoudre des problèmes dans les récits. Des romanciers, des dramaturges, des acteurs, des professeurs de littérature ont également puisé des idées pour nourrir leurs travaux.

Heureusement, le livre s'est imposé comme un des guides standards d'Hollywood pour l'écriture de scénario. Le magazine Spy l'a appelé « la nouvelle Bible de l'Industrie ». À travers ses nombreuses éditions internationales (UK, Allemagne, France, Portugal, Italie, Islande, etc.), il a rayonné à travers la communauté mondiale des scénaristes. Des cinéastes et des étudiants de nombreux pays ont montré leur intérêt pour l'idée du Voyage du Héros et apprécié le livre comme un guide pratique pour construire ou venir en aide à leurs histoires.

Le Guide du scénariste, cependant, a été utilisé de bien des façons, pas seulement par des écrivains, dans toutes sortes de formes et de genres, mais aussi par des professeurs, des psychologues, des créatifs en publicité, des conseillers judiciaires, des concepteurs de jeux vidéo, des spécialistes en mythe et en pop culture.

Je suis convaincu que les préceptes du Voyage du Héros ont eu une profonde influence dans la forme des histoires par le passé et qu'ils atteindront une influence encore plus importante à l'avenir, au fur et à mesure que les auteurs en auront bien pris conscience. Le plus grand exploit de Joseph Campbell a été d'articuler clairement les fondamentaux de la vie

avec la structure des histoires. Il a posé par écrit les règles orales de l'art du récit, et c'est ce qui semble autant stimuler les auteurs qui veulent tester, pousser, embellir le Voyage du Héros. J'en vois des signes évocateurs quand des auteurs jouent avec ces idées et introduisent même un langage et des termes « Campbelliens » dans leurs œuvres.

La prise de conscience de ces modèles peut avoir du bon et du mauvais, car il est aussi facile de créer des clichés et des stéréotypes irréfléchis à partir de cette matrice. Mais si les auteurs absorbent ces idées et les recréent avec de nouveaux aperçus et des combinaisons surprenantes, ils peuvent donner naissance à des formes originales et des structures incroyables, à partir de la base immuable.

QUESTIONS ET CRITIQUES

« *Il faut un grand ennemi pour fabriquer un grand avion.* »

Dicton de l'Air Force.

Inévitablement, certains aspects de ce livre ont été remis en question ou critiqués. Je prends ces remarques comme un signe que les idées discutées sont dignes de commentaires. Je reste persuadé que j'ai davantage appris de ces défis que des retours positifs. Écrire un livre s'apparente à ce raconte que l'historien Paul Johnson, c'est à dire « la seule voie d'étudier un thème de façon systématique, fidèle et dans un but précis. » Récolter les réponses, à la fois positives et négatives, fait aussi partie de cette étude.

Depuis que le livre est sorti en 1993, j'ai continué à travailler à finaliser des histoires pour le cinéma, chez Disney, Fox, à la Paramount. J'ai eu la chance de tester les concepts du Voyage du Héros sur des jouets grandeur nature. J'ai vu dans quels cas ils fonctionnaient, mais aussi où cela pêchait et devait être ajusté. Mon opinion sur ce qui fait une bonne histoire a pu être testée dans les arènes les plus impitoyables : mes conférences à travers le monde. J'espère que mon expérience s'est enrichie des objections, des doutes, des questions de mes estimés collègues ainsi que des réactions des lecteurs.

Dans le même temps, j'ai conservé un schéma de lecture du *Guide du Scénariste* qui m'a laissé éloigné des rivages claniques de Hollywood pour m'amener dans sa partie merveilleuse, la communauté internationale du

cinéma. J’ai eu le bonheur de voir comment les idées du Voyage du Héros se déploient dans d’autres cultures, à mesure que je voyageais à Paris, Barcelone, Berlin, Rome, Londres, Sydney, etc.

Des goûts locaux et des pensées différentes ont remis en question des facettes entières du Voyage du Héros. Chaque culture se fait sa propre représentation, avec des termes qui évoluent en fonction des traits de caractère locaux, les définissant autrement ou leur apportant une autre orientation. Mon ouvrage original a ainsi été agité sous tous ses angles, et je pense qu’il en sort enrichi.

UNE FORME, PAS UNE FORMULE

Avant tout, j’aimerais adresser une importante objection autour de suspicion d’artistes et de critiques qui trouvent le livre trop formulé, entraînant des répétitions. Nous en sommes arrivés à une grande division autour de ces principes, aussi bien dans le champ pratique que théorique. Certains auteurs professionnels n’apprécient pas du tout l’idée même d’analyser le processus créatif et pressent les étudiants d’oublier tous les livres sur le sujet, tous les professeurs et de simplement se mettre au travail. Des artistes font aussi le choix d’éviter systématiquement tout principe de réflexion, toutes règles, idées, écoles de pensées, théories, schémas et autres modèles. Pour eux, l’art est un processus intuitif complet qui ne peut jamais être dirigé par des procédés empiriques ni ne devrait être réduit à des formules. Et ils n’ont pas tort. Il existe un endroit sacré à l’aune de chaque artiste, où toutes les règles sont mises de côté ou délibérément oubliées, et rien n’importe moins alors que le choix instinctif du cœur et de l’âme de l’artiste.

Mais, même cela c’est un principe, ceux qui disent qu’ils rejettent les principes et les théories, ne peuvent éviter de souscrire à certains d’entre eux : éviter les formules, douter de l’ordre et des modèles, résister à la logique et à la tradition.

Les artistes qui travaillent sur la base de rejet de toutes les formes sont au final eux-mêmes dépendants d’une forme. La fraîcheur et l’excitation qui émanent de leurs œuvres contrastent justement avec des règles et des modèles qu’on retrouve de façon permanente dans la culture. Pourtant, ces artistes prennent le risque de toucher un public limité, car le grand public ne

peut pas se sentir concerné par un art totalement non conventionnel, qui par définition n'entre pas en contact avec les modèles d'expériences communément en place. Leurs travaux risquent de n'être appréciés que par d'autres artistes et une part réduite de la communauté. Un minimum de règles formelles est nécessaire pour toucher une large audience. Les gens attendent cela et y trouvent leur compte, tant qu'on a pensé à des arrangements, des combinaisons innovantes et qu'on ne tombe pas dans des formules trop prévisibles.

De l'autre côté, les Majors américaines utilisent les modèles conventionnels pour atteindre des parts croisées d'audience. Aux studios Disney, j'ai vu des schémas narratifs basiques – faire du personnage principal un « poisson hors de l'eau » par exemple – être testés comme moteurs narratifs pour toucher le grand public. À cette époque, les dirigeants de Disney pensaient qu'il fallait se poser une série de questions clefs autour de l'histoire et des personnages : y a-t-il un conflit ? Quel est le thème ? Est-ce que le film peut se résumer en une phrase, du genre « On ne juge pas un livre à sa couverture » ou « L'amour est plus fort que tout » ? Est-ce que l'histoire tient en une série de mouvements ou d'actes clairement établis, permettant au public de s'y retrouver et d'être entraîné dans l'histoire ? Le film entraîne-t-il les spectateurs à des endroits où ils ne sont jamais allés ou au contraire leur fait-il découvrir des lieux familiers sous un autre regard ? Les personnages ont-ils un passé cohérent et des motivations plausibles qui permettent de s'identifier à eux ? Traversent-ils des étapes réalistes dans leurs réactions émotionnelles ou dans leur évolution (les arcs transformationnels d'un personnage) ? Etc.

Les studios doivent avoir recours à des règles structurelles et appliquer des standards pour évaluer et développer leurs scénarios, ne serait-ce que parce qu'ils en produisent un grand nombre. Un studio de taille moyenne ou un département de Major achète et développe cent cinquante à deux cents histoires en même temps. Ils doivent dépenser encore plus de ressources à évaluer le potentiel de milliers de projets proposés par les agents chaque année. Pour prendre en main ce nombre important de scénarios, ils ont recours à des techniques de production de masse, comme la standardisation. Mais à condition d'être utilisés avec parcimonie et avec une grande sensibilité en fonction des besoins de chaque histoire.

LANGAGE STANDARD

Un langage standard est l'outil essentiel pour rendre possibles les milliers de communications nécessaires pour raconter autant d'histoires. Personne ne dicte ce langage, mais il est devenu partie prenante de notre éducation qui découle des règles non écrites de cette industrie. Les nouveaux venus apprennent le jargon rapidement, les règles et les postulats qui se sont succédé à travers des générations de cinéastes et de scénaristes. Ce qui permet ensuite de communiquer plus rapidement ses idées.

Pendant ce temps, de nouveaux termes et de nouveaux concepts ont été créés pour refléter les changements de conditions. Les jeunes conseillers de programme des studios prêtent une oreille attentive aux moindres signes d'idées, de philosophies, ou de principes organisateurs émanant de leurs chefs. Les gens veulent prendre leur part de responsabilités. Chaque terme artistique, chaque aphorisme et chaque règle en général sont saisis et transmis, s'intégrant à la culture corporatiste des studios et au savoir global de l'industrie. C'est surtout vrai quand ces petits morceaux de sagesse disparate entraînent des succès commerciaux populaires.

Le langage du Voyage du Héros a pris clairement part au savoir de l'art du récit le plus vaste et ses règles ont été utilisées consciemment pour fabriquer de grands succès populaires. Mais un risque existe dans la connaissance de soi-même. Une trop grande dépendance au langage traditionnel ou aux dernières expressions à la mode peut entraîner des productions irréfléchies ou réalisées à l'emporte-pièce. Une utilisation trop paresseuse ou superficielle des termes du Voyage du Héros peut apparaître abrutissante si on prend ce système métaphorique de façon littéraire ou si on impose ces formes à toutes les histoires. Il devrait être utilisé comme une forme, non pas comme une formule. Une source d'inspiration, un point de référence et pas un mandat tyrannique.

L'IMPÉRIALISME CULTUREL

Un autre danger du langage et des méthodes standardisées est que les différences locales, les petits riens qui ajoutent un peu de zeste, de piment aux voyages dans des lieux éloignés, seront écrasés et affadis par la machinerie de la production de masse. Des artistes dans le monde entier se soulèvent contre « l'impérialisme culturel », l'exportation agressive des

techniques de narration hollywoodiennes et l'effacement des accents locaux. Les valeurs américaines et les hypothèses culturelles de la société occidentale menacent jusqu'à l'étouffement les saveurs uniques d'autres cultures. De nombreux observateurs ont remarqué que la culture américaine devient une culture planétaire – et quelle perte ce serait si les seuls condiments accessibles devenaient uniquement le sucre, le sel, la moutarde et le ketchup.

Ce problème est très présent dans l'esprit des scénaristes européens, alors que de nombreux pays aux cultures différentes se sont unifiés. Ils s'efforcent de créer des histoires plus universelles, qui peuvent s'exporter en dehors de leurs frontières, leurs audiences locales étant trop restreintes pour supporter les coûts toujours croissants de production. Ils se sont dressés en réaction à la compétition agressive des compagnies américaines qui courtisent les marchés internationaux. Beaucoup étudient et appliquent les techniques américaines, mais ils s'inquiètent aussi du fait que leurs traditions régionales se perdent dans le même temps.

Le Voyage du Héros est-il un instrument de culture impérialiste ? Ce pourrait être le cas s'il était naïvement interprété, aveuglément copié, unilatéralement adopté. Mais il peut aussi être utilisé comme une boîte à outils pratiques à destination de l'auteur, quelle que soit sa culture, si on l'adapte intelligemment afin de refléter les qualités uniques, inimitables des habitants, de la géographie, du climat du pays en question.

J'ai trouvé que les artistes australiens étaient particulièrement attentifs à l'impérialisme culturel, sans doute parce que ces gens ont dû se battre pour fonder leur propre société. Ils sont à l'origine d'une culture différente de la culture anglo-saxonne, indépendante de celle des États-Unis et de l'Asie, influencée par tous ces courants, mais avec sa propre personnalité, bourdonnante de la mystérieuse énergie de ce pays et des peuples aborigènes. Ils m'ont fait prendre conscience d'hypothèses culturelles cachées dans ma compréhension du Voyage du Héros. Alors qu'il est universel, intemporel et que son fonctionnement peut être vérifié sur toutes les cultures, une lecture occidentale ou américaine peut entraîner de subtils préjugés. On peut en trouver un exemple dans la préférence de Hollywood pour les *happy-ends* et les résolutions carrées, la tendance à présenter des héros positifs, admirables, vertueux, triomphant du mal par des efforts individuels. Mes professeurs australiens m'ont aidé à comprendre que de

tels éléments peuvent être utiles pour fabriquer de bonnes histoires pour le marché international, mais ne reflètent sans doute pas la vision de toutes les cultures. Ils m'ont fait prendre conscience des hypothèses véhiculées par les films hollywoodiens et de ce dont ils ne parlaient pas.

Lors de mes voyages, j'ai appris que l'Australie, le Canada et de nombreux pays européens financent avec des fonds publics leur propre industrie cinématographique, afin de préserver et de contribuer à l'essor de talents locaux – et d'une culture différente. Chaque région, département ou État agit à petite échelle comme un studio, développant des scénarios, regroupant et faisant vivre des talents artistiques, produisant des films de cinéma et des programmes de télévision. Pour les États-Unis, j'aime imaginer une vision décentralisée de Hollywood dans laquelle chaque État fédéral fonctionnerait comme un mini-studio, évaluant les histoires de ses citoyens, avançant des fonds pour produire des films régionaux qui représentent et mettent en valeur la culture locale, tout en supportant les artistes locaux.

LES CULTURES HÉROS-PHOBIQUES

Ici et là, au gré de mes voyages, j'ai appris que certaines cultures ne sont pas très à l'aise avec le terme de « héros ». L'Australie et l'Allemagne sont deux de ces cultures qui semblent légèrement « héros-phobiques ».

Les Australiens se méfient des appels à la vertu héroïque, car de telles idées ont été utilisées pour attirer de jeunes Australiens lors de la lutte contre les Anglais. Les Australiens ont leurs propres héros, bien entendu, mais ils tendent à être modestes, effacés, et resteront bien plus longtemps en retrait que les héros d'autres cultures. Comme la plupart des héros, ils résistent à l'Appel de l'aventure, mais eux continuent à le refuser et peuvent ne jamais s'accoutumer à leurs nouveaux habits de héros. Dans la culture australienne, il est inconvenant de rechercher le leadership ou les feux des projecteurs et quiconque va dans ce sens est rapidement rabaissé. Le héros le plus respecté est celui qui nie son attitude héroïque le plus longtemps possible et qui, comme *Mad Max*, évite d'accepter des responsabilités sauf éventuellement pour lui.

La culture germanique semble ambivalente par rapport au terme de « héros ». Le héros possède une longue tradition de vénération en

Allemagne, mais deux guerres mondiales et l'héritage de Hitler et des nazis ont noirci le concept. Le nazisme et le militarisme allemand ont manipulé et dévoyé les puissants symboles du mythe du héros, invoquant ses passions à asservir, déshumaniser et détruire. Semblable à n'importe quel système archétypal, n'importe quelle philosophie ou croyance, la forme héroïque peut être déformée et utilisée avec beaucoup d'effet à des fins néfastes.

À l'époque post-hitlérienne, on a mis l'idée même de héros entre parenthèses, pendant que la culture se remettait en question. Des antihéros dépassionnés, froids, sont davantage à l'unisson de l'esprit allemand actuel. On est plutôt dans les tonalités du réalisme ne faisant pas de sentiments, même s'il restera toujours une touche de romantisme, d'amour pour l'imagination. Les Allemands peuvent apprécier des contes remplis de héros imaginaires venus d'autres cultures, mais ne semblent pas à l'aise avec des héros romantiques du cru. Pour l'instant.

Le héros perçu comme un guerrier

Généralement, le Voyage du Héros a été critiqué comme étant l'incarnation d'une culture prônant le mâle dominant et guerrier. Les critiques prétendent qu'il s'agit d'un dispositif de propagande inventé pour encourager de jeunes gens à s'enrôler dans les armées, un mythe à la gloire de la mort et du sacrifice de soi dans toute sa stupidité. Cette charge n'est pas sans vérité, car de nombreux héros légendaires ont été utilisés à des fins de propagande et de recrutement. Néanmoins, condamner ou rejeter ces principes par le seul fait qu'ils peuvent être utilisés à des fins militaires n'appartient qu'aux esprits butés et de piètre envergure. Le guerrier n'est qu'une facette du héros, qui peut aussi se révéler en tant que pacifiste, mère, pèlerin, fou, vagabond, ermite, inventeur, nounou, sauveur, artiste, lunatique, amoureux, clown, roi, victime, esclave, ouvrier, rebelle, aventurier, victime d'échec tragique, lâche, saint, monstre, etc. Les possibilités infinies de formes dépassent de loin toute tentative d'abus.

Problèmes de genre

Le Voyage du Héros est parfois critiqué comme étant une théorie exclusivement masculine, cuisinée par des hommes pour renforcer leur

domination et avec fort peu d'appétence pour l'unique et différent voyage de la féminité. On trouve sans doute quelques préjugés masculins qui se sont construits autour de la description du cycle du héros puisque nombreux de ses théoriciens sont des hommes et je dois bien l'admettre : je suis moi-même un homme et je ne peux pas faire autrement que de percevoir le monde par le filtre de mon genre. Cependant, j'ai essayé d'explorer et de découvrir les façons dont le voyage au féminin serait différent de celui d'un héros masculin.

Je pense que l'essentiel du voyage est le même pour tous, partageant les mêmes réalités de naissance, d'évolution, de mort, mais clairement, le fait d'être une femme impose des cycles, des rythmes, des pressions et des besoins différents. Il existe donc sans doute une réelle différence dans la forme du voyage au féminin. Les voyages masculins sont à un niveau plus linéaire, procédant d'un enjeu extérieur, alors que les voyages féminins sont plus enclins à tourner en spirale entre enjeux extérieurs et intérieurs. La spirale représente peut-être davantage la forme du voyage féminin, au lieu de la ligne ou du simple cercle. Un autre modèle possible serait une série d'anneaux concentriques, avec la femme effectuant le voyage vers le centre puis élargissant encore le mouvement. Le voyage masculin tend à sortir et à dépasser des obstacles, conquérir, posséder, réussir, alors que son pendant féminin est conduit à préserver la famille et l'espèce, construire un foyer, lutter contre ses émotions, arriver à un accord, cultiver la beauté.

Des femmes ont effectué un travail intéressant pour exprimer ces différences et je recommande des ouvrages comme *When God Was a Woman* de Merlin Stone, *Women Who Run with the Wolves* de Clarissa Pinkola Estés, *Goddesses in Every woman* de Jean Shinoda Bolen, *The Heroine's Journey* de Maureen Murdock et *The Woman's Dictionary of Myth and Symbols*, comme points de départ pour comprendre les aspects plus équilibrés à la fois masculins et féminins de Voyage du Héros. (Remarques pour les hommes : en cas de doute sur ce point, consultez la femme la plus proche de vous).

LE DÉFI DE L'ORDINATEUR

Peu de temps après la sortie de ce livre, certaines personnes (des Gardiens du seuil) bondirent pour affirmer que la technologie du Voyage du

Héros était déjà obsolète, à cause des avancées de l'informatique, de ses possibilités d'interactivité et de narration non linéaire. Si l'on prêtait attention à cette fournée de critiques, les anciennes idées du Voyage seraient désespérément embourbées dans les conventions du début, milieu et fin, des causes et effets, du principe d'un événement après l'autre. Ils ont prétendu que cette nouvelle vague détrônerait l'ancien mode d'écriture linéaire, rendrait aux gens leur force pour écrire leurs propres histoires, dans n'importe quel ordre, sautant d'un point à un autre, tissant des histoires ressemblant davantage à des toiles d'araignées qu'à des séquences linéaires d'événements.

Il est vrai que de nouvelles et excitantes possibilités sont apparues avec l'informatique et la pensée non linéaire que cela encourage. Mais on trouvera toujours du plaisir dans le simple fait d'entendre raconter une histoire. Les gens apprécieront toujours de rentrer dans la transe d'une histoire et de se laisser porter à travers un conte par un magistral tisserand de l'histoire. C'est amusant de conduire une voiture, mais c'est aussi excitant de se laisser conduire. En tant que passagers, nous profitons plus du paysage que si nous étions forcés de nous concentrer en choisissant ce qui va ensuite se passer.

L'interactivité a toujours été ancrée en nous – nous fabriquons tous nos propres liens hypertextes dans nos mémoires même si nous écoutons une histoire linéaire. En fait, le Voyage du Héros se prête très bien à l'univers des jeux vidéo et aux expériences interactives. Les milliers de variations sur les paradigmes, travaillées au cours des siècles, permettent d'innombrables embranchements au bout desquels une infinité de toiles d'histoire peuvent être construites.

LA RÉPONSE DES CYNIQUES

Une autre de mes profondes hypothèses culturelles qui a été contestée au cours de mes voyages est l'idée qu'une seule personne peut faire la différence, que les héros sont nécessaires pour apporter des changements, et que ces changements sont en général positifs. J'ai rencontré des artistes d'Europe de l'Est qui soulignaient que dans leur culture, un profond cynisme s'était ancré autour des efforts héroïques pour changer le monde. Le monde est comme il est, tout effort pour le changer s'apparente à une

perte de temps imbécile et qui que ce soit qui s'appelle prétendument héros et essaye de le changer est voué à l'échec. Ce point de vue n'est pas nécessairement l'antithèse du Voyage du Héros – le modèle est suffisamment flexible pour pouvoir embrasser les philosophies pragmatiques ou cyniques et beaucoup de ses règles sont encore opérationnelles dans des histoires qui reflètent ces courants. Pourtant, je dois reconnaître que tous les gens ni toutes les cultures ne perçoivent pas le modèle de façon aussi optimiste que moi, et ils ont sans doute raison.

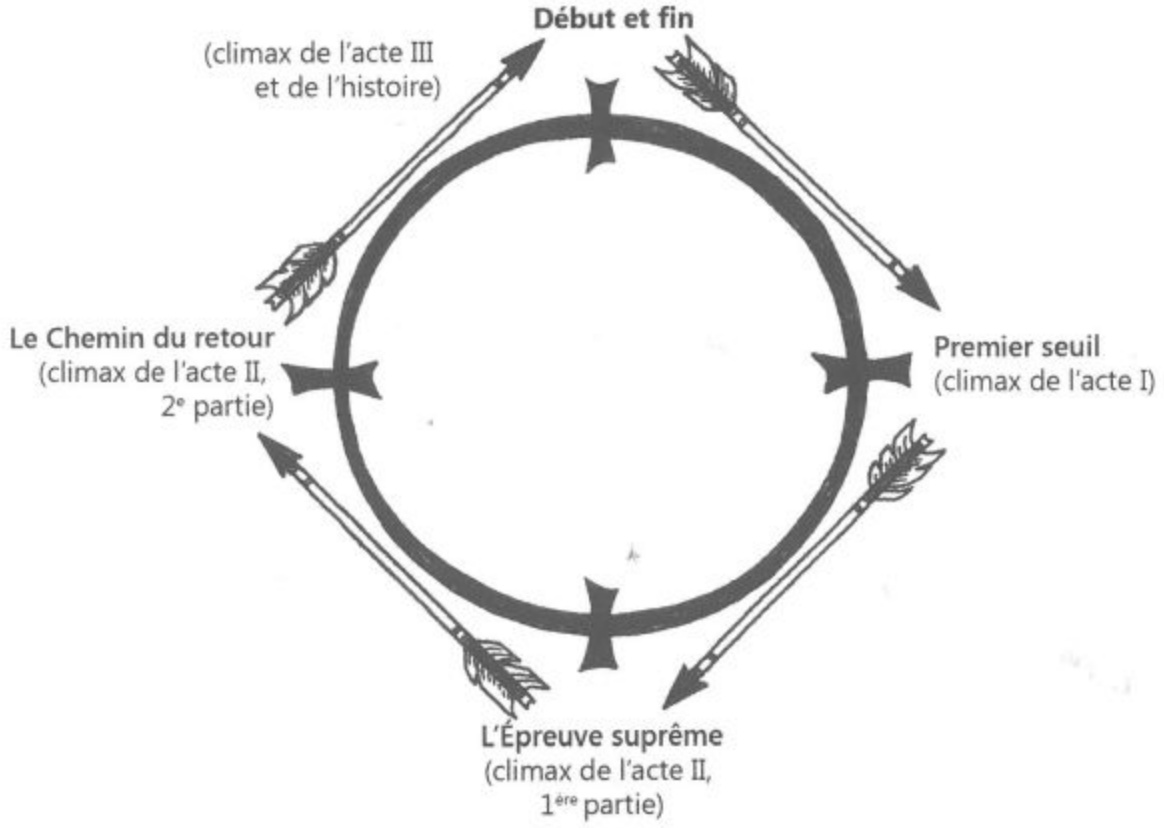
MAIS QU'EN EST-IL DE…

Il est excitant de constater qu'il n'y a pas de fin à ce que l'on peut apprendre dans les concepts du Voyage du Héros. Je trouve des virages à la fois surprenants et délicieux à chaque fois que je commence une nouvelle histoire et la vie elle-même continue de m'enseigner de nouveaux angles d'approche.

Ma compréhension de l'archétype de l'Ombre, par exemple, continue à évoluer. J'ai été surpris une fois de plus par la puissance de ce modèle, d'autant plus, quand il opère au sein de l'individu comme dépositaire des sentiments inexprimés et des désirs. C'est alors une force qui s'accumule quand vous n'arrivez plus à honorer vos dons, à suivre le chemin de vos muses ou que vous abandonnez vos principes et vos idéaux. Un pouvoir subtil en émane, qui opère sur des niveaux profonds pour communiquer avec vous, sabotant peut-être vos efforts, modifiant votre équilibre, jusqu'à ce que vous réalisiez les messages que ces événements apportent – vous signalant que vous devez exprimer votre créativité, votre vraie nature… ou mourir. Un accident de voiture il y a quelques années m'a révélé le pouvoir de l'Ombre, me montrant que j'étais distrait, sorti de l'harmonie, fonçant vers d'autres catastrophes si je ne trouvais pas un moyen d'exprimer ma part de créativité.

Quelques regards étonnés d'étudiants m'avertissent parfois que je n'ai pas tout prévu des différents aspects du modèle. Des personnes ont été déstabilisées par les différents pivots et défis du modèle, en particulier par la distinction entre le pivot central, que j'appelle l'Épreuve et le climax du second acte, que j'appelle la Route de retour. Essayer d'expliquer ce point m'entraîne vers une autre découverte. Chaque acte est un mouvement de

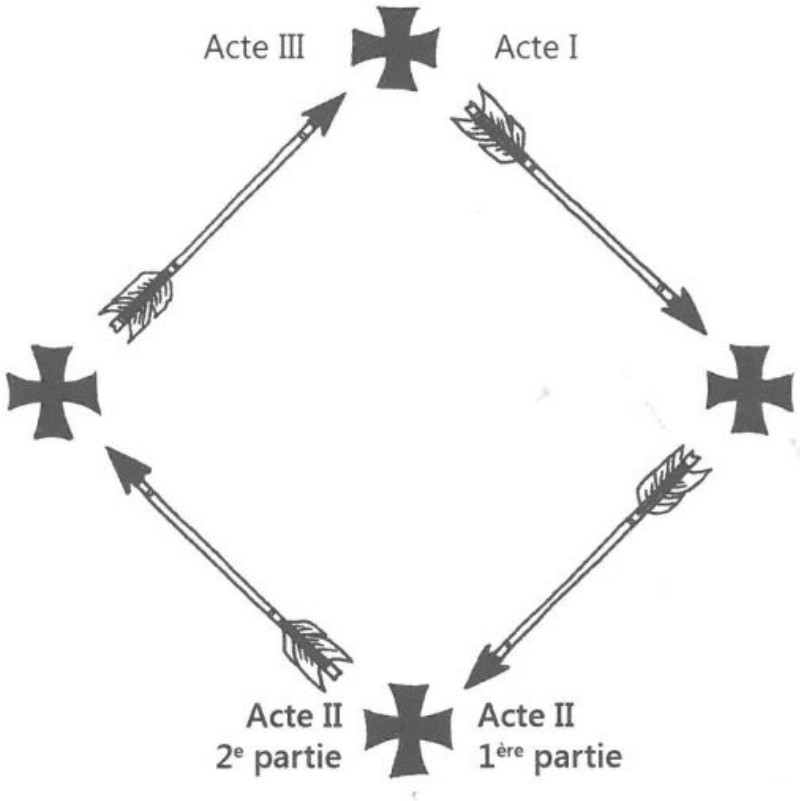
symphonie, avec son propre début, son milieu, sa fin, et avec son propre climax (le plus haut point de tension), qui arrive juste avant la fin de l'acte. Ces climax d'acte sont les principaux pivots du diagramme circulaire.



Lors d'une conférence à Rome, je suis allé encore plus loin dans le développement de cette idée, une sorte de voie alternative du schéma du Voyage du Héros : il ne s'agissait plus un cercle, mais d'un terrain de base-ball. J'expliquais que chaque acte renvoie le héros dans une voie avec un but ou un enjeu spécifique et que le climax de chaque acte modifie la direction du héros, lui assignant un nouvel objectif à atteindre. Le premier enjeu du héros par exemple peut être de chercher un trésor. Mais après avoir rencontré une amoureuse potentielle à la fin du premier Passage de seuil, l'enjeu peut changer au bénéfice de la recherche de cet amour. Si, pour l'épreuve du pivot central, le méchant capture le héros ou son amoureuse, l'enjeu du prochain mouvement pourrait s'assimiler à essayer de s'enfuir. Et si le méchant tue l'amoureuse lors du Chemin de Retour, le nouvel enjeu du dernier mouvement pourra être la vengeance. L'objectif originel pourrait être ainsi atteint, ou on pourrait imaginer un enjeu central (apprendre l'autonomie ou se réconcilier avec ses échecs passés, par exemple) qui soit

relié à tous les mouvements tandis que le héros poursuit des objectifs superficiels changeants.

Afin d'illustrer ce concept, j'ai dessiné les enjeux du héros par des lignes droites, des vecteurs d'intention, plutôt que par des courbes, pour chaque mouvement. Le fait de mettre à plat les courbes du cercle a créé des angles de 90° très nets et a révélé les changements drastiques qui peuvent arriver aux objectifs du héros. Chaque ligne droite représente l'enjeu du héros pour chaque acte-afin d'échapper aux contraintes du Monde ordinaire, pour survivre dans un espace étranger, pour gagner la faveur et échapper au monde inconnu, pour retourner chez lui de façon sûre avec quelque chose à partager qui fasse évoluer son monde.



J'étais surpris de réaliser que je venais de dessiner un terrain de base-ball (à l'envers). J'ai souvent ressenti que la disposition d'un terrain de jeu produit des modèles qui rejoignent le schéma du Voyage du Héros. Le base-ball aussi peut être lu comme une autre métaphore de la vie via le coureur assimilé au héros, évoluant autour des différentes étapes du voyage.

Peut-être que la meilleure façon d'explorer les possibilités infinies du Voyage du Héros est de l'appliquer à des films ou des histoires. C'est une possibilité pour tester ses idées et voir de vous-mêmes si elles sont valides et utiles. On peut ainsi se rendre compte comment elles fonctionnent de façon générale et comment elles peuvent se transformer dans certains cas. Et à travers la comparaison de nombreux exemples et d'intéressantes exceptions, on peut trouver plus de valeurs, de principes et de relations qui offrent à l'artisan les commandes de la forme.

Dans les compléments Internet, j'ai utilisé les outils de la mythologie et du Voyage du Héros pour analyser des films clefs, tels que *Titanic, Le Roi lion, Pulp Fiction, The Full Monty* et la saga *Star Wars*. J'espère que cela démontrera par certaines pistes que les principes des mythes continuent à être exploités dans les films de divertissement.

Contrairement aux histoires de héros, qui ont une fin, le voyage pour comprendre et articuler toutes ces idées est véritablement infini. Bien qu'une partie de la condition humaine ne changera jamais, de nouvelles situations apparaissent sans cesse, et le Voyage du Héros s'adapte pour les mettre en relief. D'autres vagues surgiront, et cela continuera ainsi, maintenant et toujours.

Introduction
La préparation du voyage

« *Voici le conte que je supplie la divine Muse de nous raconter.*
Commence, déesse, là où tu le désires. »

L'Odyssée, Homère.

Je vous invite à m'accompagner dans une mission où nous découvrirons et explorerons la frontière floue entre la mythologie et l'écriture moderne, le voyage de l'auteur. Une idée simple nous guidera : **nous retrouvons dans toutes les histoires quelques éléments structurels universels présents dans les mythes, les contes de fées, les rêves et les films**. Ils sont connus sous le nom de **Voyage du Héros**. La compréhension et l'utilisation de ces éléments dans la littérature moderne sont l'objet de notre quête. Utilisés avec sagesse, ces outils anciens de l'art d'écrire gardent encore un pouvoir énorme pour guérir nos contemporains et faire du monde un endroit meilleur.

Les histoires ont toujours exercé un pouvoir étrange sur moi, j'étais fasciné par les contes de fées et les Petits Livres d'Or lus à haute voix par ma mère et ma grand-mère. J'ai dévoré les dessins animés et les films de la TV des années 1950, les aventures et les suspenses des drive-in, les bandes dessinées et les œuvres de science-fiction. Alors que j'étais alité avec une entorse, mon père m'avait rapporté de la bibliothèque locale les contes extraordinaires de la mythologie nordique et celtique qui surent me faire oublier ma douleur.

Une route pavée d'histoires m'a conduit à gagner ma vie en devenant consultant pour les studios d'Hollywood. Bien que j'aie évalué des milliers de romans et de scénarios, je ne me suis jamais lassé d'explorer ce labyrinthe avec ses modèles étrangement récurrents, ses variantes et ses

questions. D’où viennent les histoires ? Comment opèrent-elles ? Que nous disent-elles de nous-mêmes ? Que signifient-elles ? Pourquoi nous sont-elles nécessaires ? Comment pouvons-nous les utiliser pour améliorer le monde ?

Et par-dessus tout, comment l’auteur fait-il pour que l’histoire veuille dire quelque chose ? Les bonnes histoires vous donnent l’impression d’avoir vécu une expérience qui se suffit à elle-même. Vous avez pleuré ou ri ou les deux. Vous terminez le récit en sentant que vous avez appris quelque chose sur la vie ou sur vous. Peut-être avez-vous acquis une nouvelle conscience des choses, une nouvelle personnalité ou un comportement à partir desquels vous allez construire votre vie. Comment le narrateur arrive-t-il à ce résultat ? Quels sont les secrets de son savoir-faire intemporel ? Quels sont ses règles et ses principes de conception ?

Au cours des ans, j’ai commencé à noter quelques éléments communs aux histoires d’aventures et aux mythes, des personnages étrangement familiers, des convenances, des lieux et des situations. Je commençais à être vaguement conscient de l’existence d’un modèle, une sorte de gabarit guidant la conception d’histoires. J’avais des pièces du puzzle, mais le plan d’ensemble m’échappait.

Puis à l’école de cinéma USC, j’ai eu la chance de voir mon chemin croiser celui de l’œuvre du spécialiste de la mythologie, Joseph Campbell. Cette rencontre fut pour moi et bien d’autres personnes l’expérience d’une vie. Quelques jours à explorer le labyrinthe de son livre *Le Héros aux mille et un visages* ont provoqué une réorganisation électrisante de ma vie et de mes pensées. Campbell a brisé le code secret du récit. Son œuvre ressemblait à un feu d’artifice illuminant un paysage profondément sombre.

J’ai utilisé l’idée développée par Campbell dans le Voyage du Héros pour comprendre le succès phénoménal et ininterrompu de films comme *La Guerre des étoiles* et *Rencontre du troisième type*. Les gens retournaient voir ces films comme s’ils recherchaient une sorte d’expérience religieuse. Il m’apparut que ces films provoquaient ce genre de réaction parce qu’ils reflétaient les modèles universels que Campbell avait trouvés dans les mythes. Ils possédaient en eux quelque chose dont avait besoin le public.

Le Héros aux mille et un visages a été ma bouée de sauvetage quand j’ai commencé à travailler en tant que consultant pour les studios de cinéma les

plus importants. Dans mes premières missions, j'ai été profondément reconnaissant à Joseph Campbell pour son travail qui était devenu un ensemble d'outils efficaces et sûrs pour diagnostiquer les problèmes d'une histoire et prescrire des solutions. Sans l'aide de Campbell et de la mythologie, j'aurais été perdu.

Il me semblait que le Voyage du Héros était une technique d'écriture d'histoire efficace et excitante qui pouvait aider les auteurs et permettre aux différents responsables de production de diminuer une partie des dépenses de développement. Au cours des années, j'ai été amené à rencontrer plusieurs personnes qui avaient été marquées par leur entretien avec Joseph Campbell. Nous étions comme une société secrète de croyants convaincus, mettant tous nos espoirs dans « le pouvoir du mythe ».

Peu après être rentré chez Walt Disney comme consultant. J'ai écrit un mémo de sept pages, intitulé : *Le Guide pratique du héros aux mille et un visages* dans lequel je développais ce thème, illustré d'exemples tirés de films classiques ou contemporains. Je donnais le mémo à des amis, des collègues et des directeurs de Disney pour tester et améliorer les idées émises grâce à leurs observations. Progressivement, je développais « Le Guide pratique » en un essai plus long et commençais à enseigner son contenu au cours d'une session d'analyse des histoires à l'UCLA Extension Writer's Program.

Les conférences données à travers le pays m'ont offert l'occasion de tester ces idées dans des séminaires avec des écrivains, des romanciers, des écrivains pour enfants et toutes sortes d'auteurs. J'ai découvert qu'un grand nombre d'entre eux étaient aussi en train d'explorer les chemins emmêlés des mythes, des histoires et de la psychologie.

J'ai pris conscience que le Voyage du Héros est plus qu'une simple description des structures cachées de la mythologie. C'est un guide utile dans notre vie et spécialement celle de l'auteur. Dans l'aventure périlleuse de ma propre production littéraire, j'ai trouvé que les étapes du Voyage du Héros se montraient tout aussi utiles et fiables dans la vie que dans les livres et les mythes. Dans ma vie personnelle, j'étais heureux d'avoir cette carte pour guider ma quête et m'aider à anticiper ce qui m'attendait au prochain tournant.

L’utilité du Voyage du Héros comme guide de la vie quotidienne m’est apparue dans toute sa force alors que je me préparais à en parler en public dans un séminaire important à UCLA. Deux semaines avant le séminaire, deux articles parurent dans le *Herald-Examiner* de Los Angeles dans lesquels un critique éreintait violemment le réalisateur George Lucas. D’une certaine façon, le critique s’était emparé du « Guide pratique » et proclamait qu’il avait profondément influencé et corrompu les écrivains d’Hollywood. Cet homme rendait responsable « Le Guide pratique » de nombreux échecs, mais aussi du succès de *Retour vers le futur*. Selon lui, des directeurs de studio paresseux et illettrés, avides de trouver une formule miracle pour gagner le gros lot, s’étaient emparés du « Guide pratique » comme d’un remède miracle et s’occupaient à en gaver les écrivains, étouffant leur créativité avec une technologie que les directeurs n’avaient pas essayé de comprendre.

Tout en étant flatté que quelqu’un pense que je puisse avoir une telle influence sur l’esprit collectif d’Hollywood, j’étais aussi consterné. J’étais abattu au seuil d’une nouvelle phase de travail sur ces idées, avant même d’avoir commencé. Du moins en apparence.

Des amis qui étaient des vétérans plus avertis dans cette bataille d’idées soulignèrent que par ce challenge, j’étais simplement mis en face d’un **archétype**, l’un de ces personnages familiers qui peuplent le paysage du Voyage du Héros, **le Gardien du seuil**.

Cette information me donna immédiatement mes repères et m’indiqua comment faire face à la situation. Campbell avait décrit comment les héros rencontrent souvent ces « forces étranges et pourtant familières » qui parfois les menacent gravement. Les Gardes semblent surgir aux différents **seuils** du voyage, ces passages étroits et dangereux d’une étape de la vie à la suivante. Campbell montrait les multiples moyens à la disposition du héros pour traiter avec les Gardiens du seuil. Au lieu d’attaquer de front ces puissances apparemment hostiles, les voyageurs apprennent à les de jouer par la ruse ou à s’en faire des Alliés, en absorbant leur énergie plutôt que d’être détruit par elle.

Je réalisais que cette attaque apparente d’un Gardien du seuil était une bénédiction potentielle et non un mauvais sort. J’avais pensé défier le critique au cours d’un duel. J’étais maintenant en train d’envisager un léger changement d’attitude, je pouvais retourner son hostilité à mon avantage. Je

contactais le critique et l'invitais à parler de notre différence d'opinions au cours du séminaire. Il accepta et se joignit à une discussion de groupe qui se transforma en un débat animé et intéressant, en donnant un éclairage nouveau des recoins de ce monde des écrivains d'histoires que je n'avais pas discernés auparavant. Le séminaire s'améliorait et j'étais plus fort pour soutenir mes idées au cours d'un défi. Au lieu de lutter contre mon Gardien du seuil, je l'avais absorbé dans mon aventure. Ce qui aurait pu être un coup mortel était devenu quelque chose de sain et d'utile. L'approche mythologique avait fait la preuve de sa valeur dans la vie comme dans la fiction.

À partir de ce moment, je réalisais que « Le Guide pratique » et les idées de Campbell avaient réellement une influence sur Hollywood. Je commençais à recevoir des demandes des départements histoires des studios qui réclamaient un exemplaire du « Guide pratique ». J'appris que les directeurs d'autres studios avaient photocopié le texte et le diffusaient auprès des directeurs de rédaction et des producteurs, comme guide de modèles d'histoires universelles et commerciales. Apparemment Hollywood trouvait le Voyage du Héros utile.

Pendant ce temps, la notoriété des idées de Joseph Campbell explosa grâce à l'entretien télévisé de Bill Moyers sur PBS, « Le Pouvoir des Mythes ». L'émission connaissait un grand succès. Au lieu de se préoccuper des tranches d'âge, de la politique et de la religion, elle cherchait à parler directement à l'esprit des gens. La version écrite, une transcription des entretiens, parut plus d'un an sur la liste des meilleures ventes du *New York Times*. Ce vénérable cheval de bataille qu'était le livre de Campbell devint soudainement un super best-seller après quarante ans de ventes lentes, mais régulières.

Le PBS Show fit connaître les idées de Campbell à des millions de personnes et éclaircit l'impact de son travail sur des réalisateurs tels que George Lucas, John Boorman, Steven Spielberg et George Miller. Brusquement, je constatais un développement important de la notoriété et de la reconnaissance des idées de Campbell à Hollywood. Plus les producteurs et les auteurs avaient connaissance des concepts de Campbell et plus ils voulaient apprendre comment les appliquer à la réalisation de films et à l'écriture de scénarios.

Le modèle du Voyage du Héros continua de bien me servir. Il m'apporta la lecture et l'évaluation de plus de six mille scénarios pour une demi-douzaine de studios. C'était mon atlas, un livre de cartes pour mes propres voyages d'écriture. Il me guida vers un nouveau rôle à la Disney Company, en tant que consultant d'histoires pour la division *Feature Animation* au moment de la conception de *La Petite Sirène* et de *La Belle et la Bête*.

Les idées de Campbell furent d'une valeur énorme quand je recherchais et développais des histoires fondées sur les contes de fées, la mythologie, la science-fiction, les bandes dessinées et les histoires d'aventures.

Joseph Campbell mourut en 1987. Je l'ai rencontré brièvement deux fois à des séminaires. Il était encore un homme remarquable à quatre-vingts ans, grand, vigoureux, éloquent, drôle, plein d'énergie d'enthousiasme, et de charme. Juste avant sa mort, il me dit « Ne lâche pas ce truc. Il te mènera loin ».

J'ai récemment découvert que pendant un certain temps « Le Guide pratique » avait été une lecture obligée pour les responsables de développement. La demande quotidienne ainsi que les innombrables lettres de romanciers, scénaristes, producteurs, écrivains et acteurs, indiquent que les idées du Voyage du Héros sont plus que jamais utilisées et développées.

Ainsi, j'en arrive à l'écriture de ce livre, le descendant du « Guide pratique ». Le livre est conçu, sur le modèle du / Ching, avec une introduction générale suivie de commentaires qui développent les étapes typiques du Voyage du Héros. Le Livre Un, **La Carte du voyage**, est une étude rapide du territoire. Le Chapitre Un est une révision du « Guide pratique » et une présentation concentrée des douze étapes du Voyage du Héros. Vous pouvez le considérer comme la carte d'un voyage que nous allons faire ensemble à travers le Monde extraordinaire de l'histoire.

Le Chapitre Deux est une introduction aux archétypes, il décrit sept types communs de personnages ou de fonctions psychologiques que nous retrouvons dans toutes les histoires.

Le Livre Deux, **Les Étapes du Voyage**, comprend un examen plus détaillé des douze éléments du Voyage du Héros. Chaque chapitre est suivi de suggestions pour vous permettre un approfondissement du sujet. L'Épilogue – **Regard en arrière sur le voyage** – traite de l'aventure particulière du Voyage de l'auteur et des erreurs à ne pas commettre sur la

route. Les compléments Internet proposent une analyse de quelques films influents selon le modèle du Voyage du Héros, dont *Titanic*, *Pulp Fiction*, *Le Roi lion*, *The Full Monty* et *Star Wars*. Dans le cas du *Roi lion*, j'ai eu l'opportunité de tester les idées du Voyage du Héros, car j'étais consultant sur le film pendant sa phase de développement. J'ai ainsi constaté en direct toute l'utilité de ces principes.

Tout au long du livre, je fais référence à des films, classiques ou récents. Je vous recommande de visionner certains de ces films pour voir comment le Voyage du Héros fonctionne concrètement.

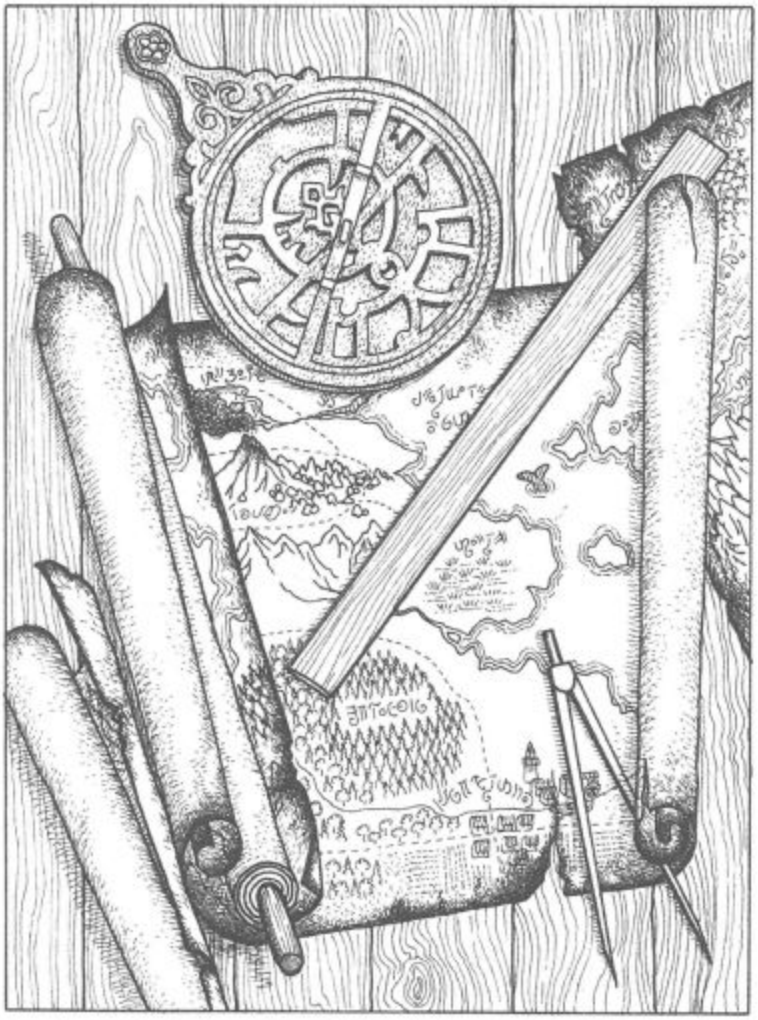
Vous pouvez aussi choisir un seul film ou une seule histoire de votre choix et la garder en tête pendant que vous accomplissez le Voyage du Héros. Maîtrisez bien l'histoire de votre choix en la lisant ou en la regardant plusieurs fois, en prenant des notes brèves sur ce qui arrive à chaque scène et comment cela fonctionne dans l'intrigue dramatique. L'utilisation par exemple, d'un lecteur DVD, est idéale parce que vous pouvez vous arrêter pour écrire le contenu de chaque scène tandis que vous la comprenez et analysez sa relation avec la suite de l'histoire.

Je vous suggère de suivre ce procédé avec une histoire ou un film et de l'utiliser pour tester à fond les idées de ce livre. Regardez si votre récit illustre bien les étapes et les archétypes du Voyage du Héros. Observez comment les étapes sont adaptées pour correspondre aux besoins de l'œuvre ou à la culture spécifique pour laquelle l'histoire a été écrite. Remettez en cause ses idées, testez-les sur le terrain, adaptez-les à vos besoins, et faites-les vôtres. Utilisez ces concepts pour remettre en question et inspirer vos propres histoires.

Le Voyage du Héros a servi aux auteurs et à leur auditoire depuis que les toutes premières histoires ont été racontées, et il ne montre aucun signe de vieillesse. Commençons le Voyage de l'auteur ensemble pour explorer ses idées. J'espère que vous les trouverez aussi utiles que des clefs magiques pour le monde des histoires et le labyrinthe de la vie.

LIVRE UN

LA CARTE DU VOYAGE



LA CARTE DU VOYAGE

Le guide pratique

« *Les humains ne connaissent que deux ou trois histoires, elles se répètent éternellement avec la fierté de ce qui n'a jamais existé.* »

Willa Cather dans *Pionniers*.

L'avenir prouvera sans doute que *Le Héros aux mille et un visages* de Joseph Campbell est un des livres les plus marquants du XX^{e} siècle.

Les idées exprimées par Joseph Campbell ont aujourd'hui un impact majeur sur l'art du récit. Les écrivains sont de plus en plus conscients de la

valeur intemporelle des modèles identifiés par Campbell et les utilisent pour enrichir leur propre travail.

L'industrie cinématographique hollywoodienne a vite compris le parti qu'elle pouvait tirer de ce travail. Des réalisateurs comme George Lucas et George Miller reconnaissent leur dette envers Campbell et son influence est perceptible dans les films de Steven Spielberg, John Boorman, Francis Ford Coppola et d'autres encore.

Il n'est pas étonnant qu'Hollywood embrasse les idées que Campbell présente dans son livre. Pour l'auteur, le producteur ou le directeur de studio, ses concepts constituent une boîte à outils reconnue par la profession et parfaitement adaptée au travail de l'écriture. Ces outils vous permettent de bâtir n'importe quelle sorte d'histoire : dramatique ou comique, mais toujours psychologiquement vraie. Il vous est possible de diagnostiquer les défaillances dans une intrigue, et d'apporter les corrections nécessaires pour l'amener à son meilleur niveau de qualité.

Ces outils ont résisté à l'épreuve du temps. Ils sont plus vieux que les Pyramides, plus vieux que Stonehenge, plus vieux que les premières peintures rupestres.

Joseph Campbell a contribué à rassembler les éléments de cette boîte à outils. Il a su identifier les idées, les nommer, les articuler et les organiser. Il a pour la première fois mis en évidence le modèle commun qui structure toutes les histoires qui ont été racontées à ce jour.

Le Héros aux mille et un visages est sa version personnelle d'un thème éternel de la tradition orale et de la littérature : le mythe du héros. En étudiant les mythes des héros du monde entier, Campbell découvrit qu'ils avaient tous en commun une même histoire, déclinée à l'infini sur des variations multiples.

Il découvrit que tous les récits – des histoires les plus triviales aux plus grands morceaux de bravoure de la littérature – répètent, consciemment ou non, les modèles mythiques anciens et peuvent être analysés suivant le Voyage du Héros : le « monomythe » dont il dépeint les principes dans son livre.

Le Voyage du Héros constitue un thème universel, commun à toutes les cultures et que l'on retrouve à toutes les époques, aussi infiniment varié que la race humaine et pourtant identique dans sa forme de base. Cet ensemble

d’éléments incroyablement constants jaillit sans fin du plus profond de l’esprit humain et ne diffère que dans les détails selon les cultures.

Campbell s’appuie sur les théories du psychologue suisse Carl G. Jung, concernant **les Archétypes :** les personnages et les énergies se répètent sans cesse, présents dans les rêves de chacun et les mythes de toutes les cultures. Jung suggère que ces archétypes révèlent différentes facettes de l’esprit humain – que notre personnalité peut adopter pour jouer la pièce de sa propre existence. Il remarque une correspondance étroite entre les personnages rêvés par ses patients et les archétypes de la mythologie. Jung a alors émis l’hypothèse que les rêves de ses patients et les archétypes de la mythologie provenaient d’une origine plus profonde, **l’inconscient collectif** de la race humaine.

Les personnages bien connus de la mythologie universelle, tels que le jeune héros, le sage vieillard, l’intrigant et l’antagoniste ténébreux sont identiques à ceux qui peuplent nos rêves et nos fantasmes. C’est pourquoi les mythes et la plupart des histoires bâtis sur le modèle mythique ont la résonance de vérités psychologiques.

Ces récits fonctionnent d’ailleurs de la même manière que l’esprit humain. Ils sont psychologiquement sensés et émotionnellement réalistes, même quand ils dépeignent des événements fantastiques, impossibles ou irréels.

Ceci explique le pouvoir universel de tels récits. Les histoires écrites selon le modèle du Voyage du Héros possèdent un attrait qui peut être perçu par tous, parce qu’elles ont leur source dans l’inconscient partagé et reflètent des préoccupations universelles.

Elles traitent de questions universelles telles que se les posent les enfants : Qui suis-je ? D’où est-ce que je viens ? Où irai-je après ma mort ? Est-ce que je mourrai ? Qu’est-ce qui est bien et qu’est-ce qui est mal ? Que dois-je faire ? Quel sera le futur ? Où est passé hier ? Y a-t-il d’autres êtres vivants dans l’univers ?

Les thèmes de la mythologie qui ont été identifiés par Campbell dans *Le Héros aux mille et un visages* peuvent être utilisés pour comprendre presque n’importe quel problème humain. Ils sont une clef formidable pour comprendre la vie et un instrument capital pour s’adresser plus efficacement à une large audience.

Vous ne pourrez comprendre les idées exprimées dans le Voyage du Héros qu'en lisant le travail de Campbell. C'est une expérience qui en elle-même a une façon de changer quelqu'un.

Avant d'aborder cette lecture, il peut être utile d'approfondir par vous-même l'étude des mythes, mais cela n'est pas vraiment important puisque Campbell, écrivain de talent, prend plaisir à illustrer son propos par de nombreux exemples puisés dans les innombrables trésors de la mythologie.

Campbell transmet la trame du Voyage du Héros dans le chapitre intitulé « les clefs ». Je me suis permis de modifier légèrement cette trame en essayant d'illustrer les thèmes les plus fréquents dans le cinéma avec des illustrations puisées dans des films contemporains et quelques classiques. Vous pouvez comparer les deux trames et leur terminologie en vous référant au tableau suivant.

TABLEAU

Comparaison du plan et de la terminologie

Le guide du scénariste	***Le héros aux mille et un visages***
Acte I	**DÉPART, SÉPARATION**
Le Monde ordinaire	Le Monde de tous les jours
L'Appel de l'aventure	L'Appel de l'aventure
Le Refus de l'appel	Le Refus de l'appel
La Rencontre avec le Mentor	L'Aide surnaturelle
Le Passage du premier seuil	Le Passage du premier seuil
	Le Ventre de la baleine
ACTE II	**DESCENTE, INITIATION, CLAIRVOYANCE**
Tests, Alliés et Ennemis	La Route des épreuves
L'Approche du cœur de la caverne	

L’Épreuve suprême	La Rencontre avec la Déesse
	La Femme tentatrice
	La Réunion au Père
	L’Apothéose
La Récompense	Le Don suprême
ACTE III	**RETOUR**
Le Chemin du retour	Le Refus du retour
	La Fuite magique
	Sauvetage de l’intérieur
	Le Passage du Seuil au retour
La Résurrection	Maître des deux mondes
Le Retour avec l’élixir	Libre devant la vie

J’ai volontairement interprété le mythe du héros à ma façon : tout narrateur adapte le modèle mythique à ses fins et selon sa culture.

C’est pourquoi le héros a mille et un visages.

Une dernière précision sur le terme « héros » : nous l’employons indifféremment pour évoquer une femme ou un homme.

LE VOYAGE DU HÉROS

En dépit de son infinie variété, l’histoire est toujours celle d’un voyage : le héros quitte son environnement ordinaire et confortable pour s’aventurer dans un monde inconnu et rempli de défis.

Cette quête peut prendre la forme d’un déplacement vers un lieu réel : un labyrinthe, une forêt ou une caverne, une ville ou un pays inconnu qui devient alors le théâtre de son combat contre des forces antagonistes et provocatrices. D’autres histoires entraînent le héros dans un voyage intérieur, celui de l’esprit, du cœur et du courage.

Dans tout bon récit, le héros grandit et évolue. Il passe continuellement du désarroi à l'espoir, de la faiblesse à la force et de la folie à la sagesse. Ces états d'âme portent en eux une charge émotionnelle assez forte pour accrocher l'auditoire et faire qu'une histoire vaut la peine d'être regardée.

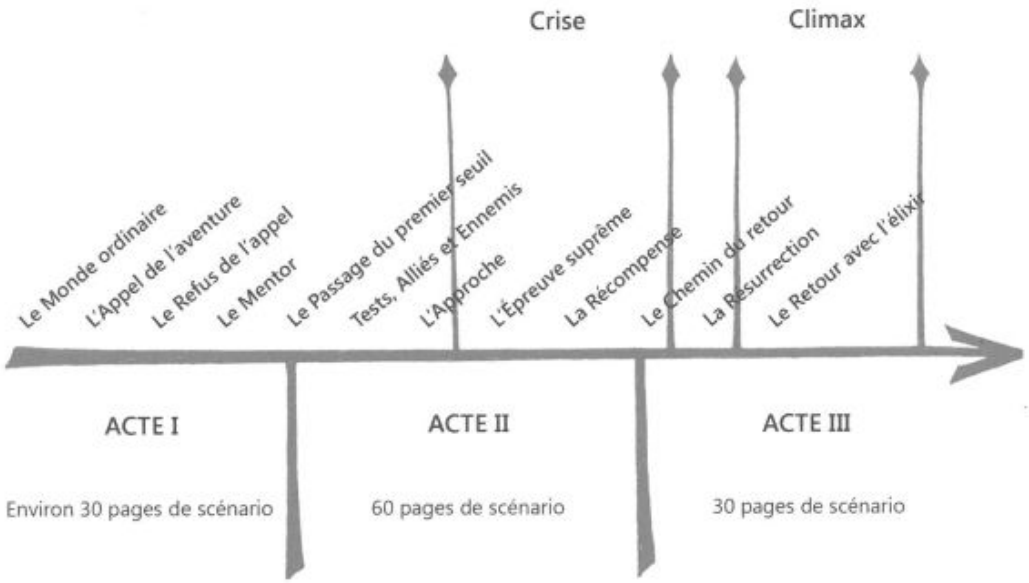
Nous sommes habitués à trouver les étapes de ce type de voyage dans les livres d'aventures ou d'actions « héroïques », mais nous pouvons les retrouver dans bien d'autres types d'histoires. Tout protagoniste d'une histoire est le héros en puissance d'un voyage, même si le chemin parcouru est d'ordre spirituel ou se situe dans le cadre de son entourage et de ses relations.

Ces étapes apparaissent naturellement, même si le narrateur n'en a pas conscience, toutefois la connaissance de ce guide très ancien est utile pour mieux identifier les problèmes et raconter ainsi de meilleures histoires. Il faut considérer ces douze étapes comme la carte du Voyage du Héros, l'une des nombreuses façons d'aller d'un endroit à un autre, mais l'une des plus souples, durables et fiables.

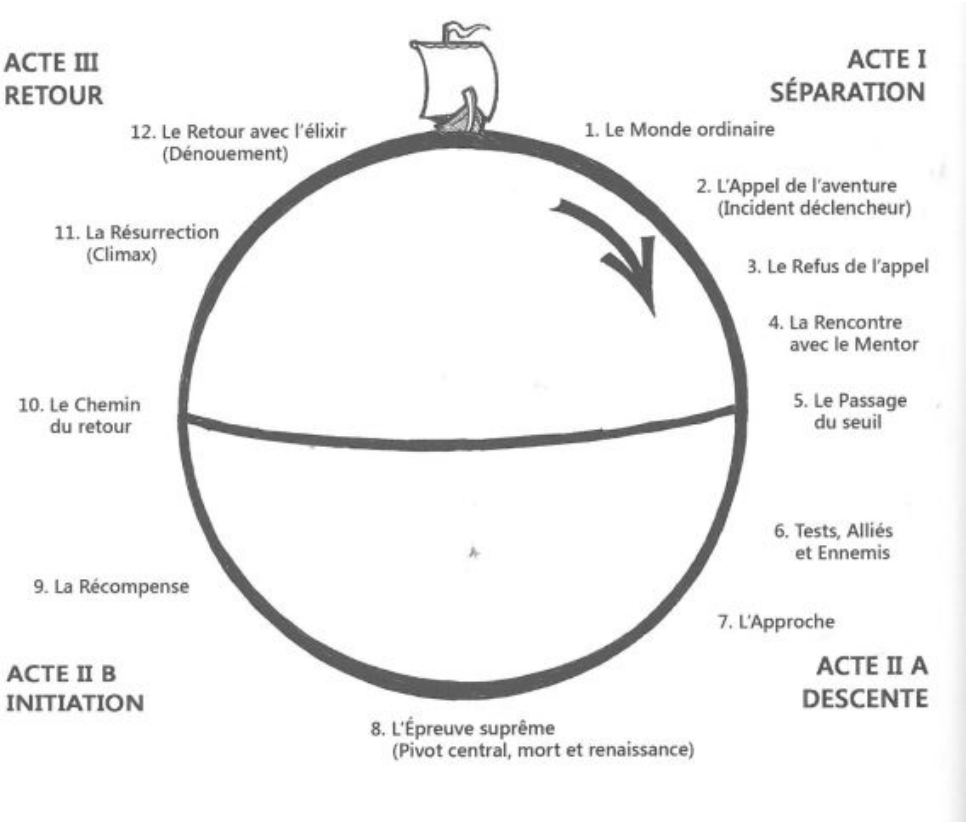
LES ÉTAPES DU VOYAGE DU HÉROS

1) Le Monde ordinaire
2) L'Appel de l'aventure
3) Le Refus de l'appel
4) La Rencontre avec le Mentor
5) Le Passage du premier seuil
6) Les Tests, les Alliés et les Ennemis
7) L'Approche
8) L'Épreuve suprême
9) La Récompense
10) Le Chemin du retour
11) La Résurrection
12) Le Retour avec l'élixir

LE MODÈLE DU VOYAGE DU HÉROS



LE VOYAGE DU HÉROS



1) Le monde ordinaire

La plupart des histoires entraînent le héros hors de son univers familier pour le faire entrer dans un Monde extraordinaire, inconnu et étrange. C'est le procédé bien connu du « poisson hors de l'eau » qui a donné naissance à d'innombrables films et spectacles de télévision (*Le Fugitif, Le Magicien d'Oz, Un fauteuil pour deux, Harry Potter, 48 heures, Le Flic de Beverly Hills, Safari, Bienvenue chez les Chtis, Les Femmes du 6e étage, Intouchables, etc.).*

Si vous décidez de montrer votre héros hors de son élément habituel, vous devez préalablement le faire évoluer dans son **Monde ordinaire** afin de créer un contraste flagrant avec le nouveau Monde extraordinaire dans lequel il va pénétrer.

Dans *Witness*, nous voyons évoluer les trois personnages principaux, le policier de la ville, la mère et son fils amish dans leur environnement habituel avant qu'ils ne plongent dans un monde qui leur est totalement étranger : les amish se sentent écrasés par la modernité de la ville alors que le policier fait connaissance avec le monde rural du XIXe siècle perpétué par les amish. De même, Luke Skywalker, héros de *La Guerre des étoiles* s'ennuie à mourir à travailler dans la ferme de son oncle, isolée dans un lieu désertique, avant de décider de s'attaquer à l'univers. *Le Magicien d'Oz* dépeint longuement la vie ordinaire et morose de Dorothée au Kansas avant de la projeter dans le monde féerique d'Oz. Ce contraste est accentué par le tournage des scènes texanes en noir et blanc et celles d'Oz en Technicolor. *Officier et Gentleman* oppose le Monde ordinaire du héros – ivrogne et amateur de prostituées – et le Monde extraordinaire de l'École navale huppée qu'il intègre.

2) L'appel de l'aventure

Le héros qui nous est présenté doit faire face à un problème, relever un défi ou entreprendre une aventure. Face à cet **Appel de l'aventure**, il ne peut demeurer indéfiniment dans le confort du Monde ordinaire. Dans *La Légende du roi Arthur*, le Graal est le seul trésor dont la conquête pourra sauver la terre de la mort. *La Guerre des étoiles* présente l'Appel de l'aventure sous la forme d'un message holographique désespéré de la Princesse Leia afin d'avertir le vieil Obi Wan Kenobi qui demande alors à

Luke de participer à ce sauvetage. Le méchant Dark Vador s'est emparé de Leia – comme la déesse grecque Perséphone, séquestrée aux enfers par Pluton, le dieu des morts – de son salut dépend l'ordre de l'univers.

Dans les histoires policières, l'Appel de l'aventure revêt souvent la forme d'une nouvelle affaire soumise à un privé. Le crime dont il est question a bouleversé l'ordre des choses et le bon détective doit non seulement trouver le coupable, mais il lui faut également jouer les redresseurs de torts.

Les histoires de revanche ont elles aussi leur Appel de l'aventure : le héros doit redresser un tort ; venger une offense. C'est ainsi que Edmond Dantès, dans *Le Comte de Monte-Cristo*, s'échappe pour se venger parce qu'il a été injustement emprisonné. De même, l'intrigue du *Flic de Beverly Hills* se noue au moment de l'assassinat du meilleur ami du héros. Dans Rambo, le héros est lancé dans l'action par le traitement injuste que lui fait subir un shérif intolérant.

Dans les comédies romantiques, l'appel peut consister en une première rencontre entre le héros et l'être qu'il ne cessera de poursuivre ou d'avoir à prendre en compte par la suite.

L'Appel de l'aventure fixe les règles du jeu et identifie clairement l'objectif du héros : s'emparer du trésor, séduire l'être aimé, se venger, jouer les justiciers, réaliser un rêve, faire face à un défi ou changer une vie.

L'enjeu du récit peut souvent être exprimé dans la question posée par l'Appel ; E.T. ou Dorothée rentreront-ils chez eux ? Luke sauvera-t-il la princesse Leia et triomphera-t-il de Dark Vador ? Le héros d'*Officier et Gentleman* sera-t-il renvoyé de l'école navale pour son individualisme ou parce qu'il irrite le sergent instructeur ? Ou bien deviendra-t-il digne d'être appelé un officier et un gentleman ? Le garçon qui rencontre la jeune fille arrivera-t-il à la séduire ?

3) Le refus de l'appel (le héros réticent)

Souvent à ce moment du récit, le héros prend peur, il hésite à se jeter dans l'aventure. Il **refuse alors l'Appel** ou exprime sa répugnance à franchir le point de non-retour. C'est qu'il affronte la plus grande terreur humaine : celle de l'inconnu. Il peut encore faire demi-tour. D'autres

influences – un changement de circonstances, une nouvelle offense, les encouragements d'un Mentor sont alors nécessaires pour dépasser ce seuil critique.

Dans les comédies romantiques, le héros peut hésiter à s'impliquer à cause d'une blessure encore vive. Dans les romans policiers, le privé va d'abord refuser l'affaire pour s'engager ultérieurement à l'encontre de son meilleur jugement.

Durant cette période, dans *La Guerre des étoiles*, Luke refuse de suivre l'appel d'Obi Wan et retourne à la ferme de son oncle et de sa tante pour découvrir qu'ils ont été brûlés vifs par les sections d'assaut de l'Empereur. Luke ne ressent plus alors que le vif désir de s'impliquer. L'horreur de l'Empire est devenue une réalité personnelle pour lui. Il est motivé.

4) Le mentor (le vieux sage ou la bonne mère)

C'est alors qu'apparaît un personnage comparable à Merlin l'enchanteur : le Mentor. La relation entre le héros et son **Mentor** constitue l'un des thèmes les plus fréquents et les plus riches en symboles de la mythologie.

Le Mentor représente le lien entre parents et enfants, professeurs et élèves, médecin et malade, dieu et créature. Il peut apparaître sous une multitude de formes : un vieux magicien sage (*La Guerre des étoiles*), un sergent instructeur endurci (*Officier et Gentleman*), ou encore un entraîneur de boxe en fin de carrière (*Rocky*). Sa représentation peut être comme celle de Robert Shaw, l'ancien soldat bourru – celui qui sait tout sur les requins dans *Les Dents de la mer*…

Le Mentor prépare le héros à affronter l'inconnu. Selon les cas, il le conseille, le guide ou lui offre un équipement magique. Dans *La Guerre des étoiles*, Obi Wan remet à Luke le sabre lumineux de son père afin de l'aider à combattre le côté obscur de la Force. Glinda, la bonne fée du *Magicien d'Oz*, guide Dorothée et lui donne les pantoufles rubis qui lui permettront éventuellement de revenir chez elle.

Toutefois, le Mentor ne peut pas tout se permettre avec le héros. En fin de compte, le Héros devra affronter seul l'inconnu. Parfois le Mentor devra même lui « botter les fesses » afin de faire progresser l'aventure.

5) Le passage du premier seuil

Cette étape représente le moment où le héros s'implique complètement dans l'aventure. **En traversant le premier seuil,** il pénètre véritablement le Monde extraordinaire de l'histoire pour la première fois. Il consent par là à prendre en main la résolution du problème ou le défi que représente l'Appel de l'aventure et ses conséquences.

C'est le moment où l'histoire prend une nouvelle dimension et l'aventure un élan véritable. Le ballon s'envole, le navire quitte le port, l'intrigue amoureuse se noue, l'avion ou la navette spatiale décolle, le train continue.

Les films sont souvent articulés en trois actes qui représentent :

1) la décision du héros de s'impliquer dans l'action ;

2) l'action elle-même ;

3) les conséquences de l'action.

Le premier seuil, à la fin de l'acte I, est le tournant crucial qui déclenche l'acte II. Le héros a surmonté sa peur et décide d'affronter le problème et d'agir. Il s'engage alors dans un voyage sans retour. C'est le moment où Dorothée prend la route de briques jaunes. Axel Foley, le héros du film *Le Flic de Beverly Hills*, décide de défier son patron en désobéissant à ses ordres. Nous le voyons alors quitter les rues de Détroit, son Monde ordinaire, pour prendre la décision d'enquêter sur le meurtre de son ami dans le Monde extraordinaire de Beverly Hills.

6) Les épreuves, les alliés et les ennemis

Une fois le premier seuil passé, **le héros rencontre de nouvelles épreuves et relève de nouveaux défis**. Il se fait des **Alliés, mais aussi des ennemis**, et commence à apprendre les règles du jeu de ce Monde extraordinaire dans lequel il vient de pénétrer.

Les saloons et les bars miteux semblent des endroits privilégiés pour ce genre d'affaires. Un nombre incalculable de westerns entraînent le héros dans un saloon où sa virilité et sa détermination seront mises à l'épreuve. Il y rencontre des amis et des méchants, y glane des informations et apprend les nouvelles règles du Monde extraordinaire.

Dans *Casablanca*, le Café de Rick est l'antichambre où se trament les intrigues : les alliances se nouent, les inimitiés apparaissent, la trempe du héros y est constamment mise à l'épreuve.

Dans *La Guerre des étoiles*, l'alliance capitale avec Han Solo est scellée à la cantine, mais nous assistons aussi à la naissance de l'antipathie viscérale qui l'oppose à Jabba le Hutt et ne disparaîtra que dans le troisième film. Dans l'atmosphère irréelle, étourdissante de cette cantine grouillante de créatures inquiétantes, Luke prend conscience du Monde extraordinaire et dangereux dans lequel il vient de pénétrer. De telles scènes nous permettent d'observer l'évolution du héros et de ses compagnons alors qu'ils sont soumis à une tension de plus en plus violente. Dans la cantine de *Star Wars*, Luke voit la façon dont Han Solo sait gérer une difficulté et découvre qu'Obi Wan est un puissant guerrier doté de pouvoirs magiques.

Officier et Gentleman contient des scènes semblables qui se situent à peu près au même moment de l'action : le héros se fait des amis et des ennemis et rencontre « l'objet de son amour ». Plusieurs aspects de la personnalité du héros : son agressivité, son expérience des bagarres de rues, son attitude vis-à-vis des femmes se révèlent sous la pression des circonstances. Et, bien entendu, une de ces scènes se déroule dans un bar.

Évidemment les bars ne sont pas les seuls lieux où éclatent de telles révélations, Obi Wan enseigne à Luke comment canaliser la force en l'obligeant à se battre les yeux bandés puis le jeune héros devra affronter les guerriers impériaux avec son sabre laser.

C'est également ce qui arrivera à Jean-Louis (Fabrice Luchini) dans *Les Femmes du 6^{e} étage*, une fois qu'il pénètre dans les chambres de bonnes où il finit par partager un repas ibérique animé et rencontre aussi bien des Alliés que des adversaires.

7) L'ACCÈS AU CŒUR DE LA CAVERNE

Le héros parvient enfin à la lisière d'un endroit dangereux, quelquefois dans les entrailles de la Terre, où l'objet de la quête est caché. Souvent c'est aussi le quartier général de son plus grand ennemi, le lieu le plus dangereux du Monde extraordinaire, **la Caverne profonde**. Quand le héros pénètre dans cet endroit effrayant, il passe le deuxième seuil le plus important de

son voyage. Les héros observent souvent une pause à l'entrée pour se préparer à déjouer l'assaut des gardes du méchant. Cette phase du récit s'appelle **l'Approche**.

Dans la mythologie, la caverne peut symboliser le domaine des morts, le héros doit descendre aux enfers pour sauver sa bien-aimée (Orphée), s'enfoncer dans la caverne pour y combattre un dragon et gagner un trésor ou s'avancer à la rencontre du monstre dans un labyrinthe (Thésée et le Minotaure). Dans *La Légende du roi Arthur*, le chevalier devra, pour trouver le Graal, s'aventurer dans la Chapelle périlleuse. La mythologie moderne de *La Guerre des étoiles* développe aussi ce thème de l'Approche de la caverne profonde : quand le vaisseau de Luke et de ses compagnons est aspiré par l'Étoile de la mort où ils devront affronter Dark Vador et sauveront la Princesse Leia. Dorothée, dans *Le Magicien d'Oz*, est séquestrée dans le sinistre château des horribles sorcières et nous voyons ses compagnons y pénétrer en cachette pour la sauver. Enfin, le titre même de *Indiana Jones et le Temple maudit* révèle quel est le cœur de la caverne de ce film.

L'approche présente tous les préparatifs nécessaires pour pénétrer au cœur de la caverne où le héros devra braver les plus grands dangers ou la mort elle-même.

8) L'ÉPREUVE SUPRÊME

À ce stade, le sort du héros atteint son point le plus critique : il est directement confronté à ses plus grandes peurs. Il affronte la mort et se trouve à la veille d'une bataille avec une force hostile.

L'Épreuve suprême est un « moment sombre » pour les spectateurs, angoissés par le suspense de savoir s'il va vivre ou mourir. Le héros, tel Jonas, est « dans le ventre de la bête ».

Dans *La Guerre des étoiles*, c'est le moment déchirant où Luke, Leia et ses compagnons, alors qu'ils tentent de s'échapper des entrailles de l'Étoile de la mort, sont pris au piège dans l'immense broyeur d'ordures. Sous nos yeux un monstre tentaculaire qui vit dans les égouts entraîne Luke au fond du magma infâme. Luke disparaît si longtemps que les spectateurs commencent à se demander s'il n'est pas mort. Dans *E.T.*, pendant quelques

instants, l'adorable extra-terrestre semble mort sur la table d'opération. *Le Magicien d'Oz* montre Dorothée et ses amis prisonniers des méchantes sorcières, il ne semble pas y avoir de possibilité de fuite. Axel Foley dans *Le Flic de Beverly Hills* se retrouve pris dans les griffes des méchants sous la menace d'un pistolet. Dans *Officier et Gentleman*, Zack Mayo subit une Épreuve suprême quand le sergent instructeur des Marines lance une opération spéciale pour le tourmenter et l'humilier afin de le pousser à donner sa démission du programme. Psychologiquement, c'est un moment de vie ou de mort, car si Zack abandonne, il ne lui restera aucune chance de devenir un officier et un gentleman. Il réussit à survivre à l'Épreuve en refusant d'abandonner et en sort transformé. Le sergent instructeur, un vieil homme sage, l'a ainsi amené à admettre sa dépendance à l'égard des autres, ce qui le rend plus coopératif et moins égoïste.

Dans les comédies sentimentales, la mort que doit affronter le héros peut simplement prendre la forme d'une rupture momentanée, comme dans le deuxième acte des intrigues classiques « le garçon rencontre la jeune fille, le garçon perd la jeune fille, le garçon fait sa conquête » les chances du héros de rejoindre l'objet de son affection paraissent infimes.

Ce moment est critique, quelle que soit l'histoire : le héros doit mourir ou paraître mourir durant l'Épreuve afin de pouvoir renaître ; c'est une des sources majeures de la magie du mythe héroïque. Les scènes précédentes nous ont conduits, nous le public, à nous identifier au héros et à son destin ; ce qui arrive au héros nous arrive. Le récit nous met dans la situation de faire avec le héros l'expérience d'une mort imminente. Nous nous sentons momentanément déprimés afin d'être transportés lors du retour du héros qui a échappé à la mort. Il en résulte une sensation d'exaltation et de joie de vivre.

Les concepteurs de parcs d'attractions connaissent bien ce principe. Les montagnes russes donnent aux passagers l'impression de mourir puis de survivre. L'émotion ainsi ressentie génère un grand frisson de plaisir. Nous ne sommes jamais aussi vivants que lorsque nous regardons la mort en face.

Ceci constitue un élément clef des rites de passage ou des rituels d'initiation nécessaires pour rentrer dans des clubs ou des sociétés secrètes. Le futur initié est obligé de faire l'expérience de la mort dans des conditions terribles puis de la résurrection pour renaître en tant que membre du groupe.

Le héros de chaque récit est un initié qui est amené à faire connaissance avec les mystères de la vie et de la mort. Toutes les histoires ont besoin d'un tel moment de vie ou de mort dans lequel le héros est en grand danger.

9) LA RÉCOMPENSE (LA PRISE DE L'ÉPÉE)

Après avoir survécu à la mort, vaincu le dragon, terrassé le Minotaure et que sais-je encore, le héros comme le public ont de bonnes raisons de manifester leur joie. Le héros peut maintenant prendre possession du trésor qu'il recherchait : sa **Récompense**. Celle-ci peut être très différente suivant la quête : une épée magique ou toute autre sorte d'arme, un gage comme le Graal ou quelque élixir magique réparateur.

Parfois « l'épée » – la Récompense – représente le savoir et l'expérience qui permettent une plus grande compréhension des forces hostiles et facilitent la réconciliation.

Dans *La Guerre des étoiles*, Luke sauve la princesse Leia et s'empare des plans de l'Étoile de la mort, information essentielle pour vaincre Dark Vador.

Dorothée s'échappe du château des Méchantes Sorcières en emportant avec elle leur balai magique et les escarpins rubis, éléments essentiels qui lui permettront de rentrer chez elle.

À ce stade de l'histoire, le héros peut aussi résoudre un conflit familial. Dans *Le Retour du Jedi*, Luke se réconcilie avec Dark Vador, avec lui nous apprenons qu'il est son père et qu'il n'a pas que des mauvais côtés.

Dans *Les Femmes du 6^{e} étage*, Jean-Louis va accéder à un sentiment qu'il ne connaissait pas ou plus, l'amour. Et le duo Driss-Philippe dans *Intouchables* se découvre une réelle et profonde amitié, Driss ayant au préalable obtenu une autre récompense, pécuniaire cette fois, pour la vente du tableau.

Le héros – comme dans les comédies romantiques – peut aussi se réconcilier avec le sexe opposé. L'être aimé symbolise alors le trésor que le héros doit conquérir ou sauver, une scène d'amour scelle la plupart du temps cette victoire.

Du point de vue du héros, le sexe opposé peut représenter un **Personnage protéiforme** qui est l'archétype du changement. Il change constamment d'apparence ou d'âge, reflétant les aspects trompeurs et versatiles de l'autre sexe. Les histoires de vampires et de loups-garous et d'autres personnages doubles sont les échos symboliques de cette capacité de se métamorphoser que les hommes et les femmes ressentent chez l'autre.

En survivant à L'Épreuve suprême, le héros peut acquérir une meilleure compréhension du sexe opposé, l'intelligence de voir au-delà des apparences changeantes. Ces nouvelles capacités peuvent mener à une réconciliation.

Survivre à L'Épreuve suprême peut aussi rendre le héros plus séduisant. Il a mérité le titre de « héros » en mettant en jeu sa propre vie au nom de la communauté.

10) Le chemin du retour

Mais notre héros n'est pas encore hors de danger. Nous passons maintenant au troisième acte du récit. Nous retrouvons le héros aux prises avec les conséquences de sa victoire sur les forces sombres de L'Épreuve suprême. S'il n'a pas encore réussi à se réconcilier avec la famille, les dieux, ou d'autres forces hostiles, elles risquent alors de s'abattre sur lui.

Certaines des meilleures scènes de poursuite se développent à ce moment-là, alors que le héros est poursuivi sur le Chemin de retour par des forces rancunières qu'il a provoquées en prenant l'épée, l'élixir ou le trésor.

Ainsi Luke et Leia sont poursuivis avec acharnement par Dark Vador tandis qu'ils s'échappent de l'Étoile noire. Le Chemin de retour dans *E.T.* prend la forme d'un vol à bicyclette, au clair de lune, Elliot et E.T. fuyant « Keys » (Peter Coyote), le représentant de l'autorité répressive officielle.

Cette étape symbolise la décision de retourner dans le Monde ordinaire. Le héros réalise qu'il devra potentiellement laisser derrière lui le Monde extraordinaire et qu'il y a encore des dangers, des tentations et des épreuves à venir.

11) La résurrection

Dans les temps anciens, les chasseurs et les guerriers devaient être lavés du sang qu'ils avaient sur les mains avant de retourner vers les leurs. Après son séjour au royaume des morts, le héros doit renaître et être purifié lors d'une dernière épreuve où il passe par la vie et la mort avant de retourner dans le Monde ordinaire des vivants.

Ce moment où vie et mort sont en jeu est presque une répétition de L'Épreuve suprême. Les forces du mal se voient donner une dernière chance avant d'être finalement battues. C'est une sorte d'examen final pour le héros qui doit être mis à l'épreuve une dernière fois pour prouver qu'il a bien retenu ses leçons.

Il peut maintenant, transformé par ces moments de mort et de renaissance, retourner à la vie quotidienne. Il est un homme nouveau, doué de nouvelles perceptions.

La série *Star Wars* joue sans cesse de ce principe : chacun des trois films finit par une bataille où Luke semble mort un instant et revit miraculeusement. Chaque épreuve l'enrichit d'un nouveau savoir et renforce ses pouvoirs contre la force obscure. Il devient un être nouveau. Ce qui est aussi le cas dans *Intouchables* pour Philippe, qui au contact de Driss s'est enfin senti à nouveau résolument humain.

Axel Foley, au paroxysme du suspense du *Flic de Beverly Hills* brave une fois de plus la mort : il est aux mains des méchants quand la police de Beverly Hills intervient, juste à temps. Cette expérience lui enseigne un plus grand respect du travail en équipe, il devient également un être plus complet.

Dans *Officier et Gentleman*, le héros subit une série d'épreuves encore plus complexes : Zack surmonte enfin son égoïsme quand il abandonne ses chances de gagner individuellement un trophée sportif pour aider un autre cadet à surmonter un obstacle. Sa liaison avec sa petite amie semble terminée, il doit survivre au terrible choc que représente le suicide de son meilleur ami et comme si tout cela n'était pas suffisant, il doit encore mener un dernier combat corps à corps contre son instructeur. Surmontant l'ensemble de ces épreuves, il devient alors le vaillant « Officier et Gentleman » que promettait le titre du film.

12) Le retour avec l'élixir

Le héros retourne dans le Monde ordinaire, mais pour que son voyage ait un sens, il lui faut absolument rapporter l'Élixir : trésor ou leçon du Monde extraordinaire. L'Élixir est une potion magique au pouvoir cicatrisant. Ce peut être un grand trésor – comme le Graal qui guérit miraculeusement la terre blessée – ou simplement le savoir et l'expérience qui serviront un jour à la communauté.

Quand Dorothée rentre au Kansas, elle sait qu'elle est aimée et a compris que le plus bel endroit du monde, c'est chez soi. E.T. retourne chez lui, riche de son amitié avec les humains. Luke Skywalker a vaincu Dark Vador, du moins pour le moment, il restaure l'ordre et la paix dans la galaxie.

Zack Mayo reçoit son commandement et quitte le Monde extraordinaire qu'a représenté pour lui la base d'entraînement avec de nouvelles perspectives. Vêtu de son uniforme étincelant d'officier qui sied à son nouveau comportement, il soulève littéralement du sol sa petite amie et l'emporte avec lui.

Quelquefois, l'Élixir est un trésor gagné lors de la quête ; ce peut être l'amour, la liberté, la sagesse ou le savoir que le Monde extraordinaire existe et qu'il est surmontable. Quelquefois, c'est simplement rentrer chez soi avec une bonne histoire à raconter.

Un héros qui n'a pas rapporté quelque chose du cœur de la caverne est condamné à revivre l'aventure. De nombreuses comédies se terminent en nous montrant un imbécile qui refuse de tirer la leçon des épreuves passées et recommence les mêmes folies qui l'avaient mis en difficulté la première fois. Ce pourrait être aussi le cas de Jean-Louis dans *Les Femmes du 6e étage*, mais il a compris et se lance dans une nouvelle aventure en allant chercher en Espagne la femme aimée.

Si nous récapitulons les étapes du voyage :

1) Le héros est présenté dans son environnement habituel – LE MONDE ORDINAIRE.
2) Il entend L'APPEL DE L'AVENTURE.
3) Il hésite ou REFUSE L'APPEL,

Mais

4) Il est encouragé par LE MENTOR.

5) Il accepte de PASSER LE PREMIER SEUIL et entre dans le Monde extraordinaire,

Où

6) Il rencontre des ÉPREUVES, DES ALLIÉS ET DES ENNEMIS.

7) Il atteint LE CŒUR DE LA CAVERNE, et traverse un second seuil.

8) Il subit L'ÉPREUVE SUPRÊME.

9) Il s'empare de LA RÉCOMPENSE.

10) Il est poursuivi sur LE CHEMIN DU RETOUR vers le Monde ordinaire.

11) Il passe le troisième seuil et RESSUSCITE, transformé par l'épreuve.

12) Il REVIENT AVEC L'ÉLIXIR, le trésor ou les bienfaits dont profitera le Monde ordinaire.

*

Le Voyage du Héros est le canevas de base de l'histoire, chaque auteur y brode les détails et les péripéties de son choix. Cette structure doit rester discrète et n'a pas à être forcément suivie à la lettre. L'ordre des étapes donné ici n'est qu'une indication, certaines étapes peuvent être supprimées, d'autres ajoutées, sans jamais perdre de leur force.

Les valeurs qui apparaissent tout au long du Voyage du Héros sont, elles essentielles. Les images et représentations de la version originelle – jeunes héros à la poursuite d'épées magiques données par un vieux sage, jeunes filles risquant la mort pour celui qu'elles aiment, chevaliers partant combattre des dragons dans de profondes cavernes – sont juste des symboles d'expériences universelles. Ces signes peuvent être changés indéfiniment pour mieux correspondre au récit et aux attentes de la société moderne.

Le Voyage du Héros est facilement adaptable aux histoires dramatiques, comédies, histoires d'amour, récits d'aventures et d'actions contemporains. Il suffit de remplacer les personnages symboliques initiaux par leurs équivalents modernes.

Le vieux sage ou la bonne mère – chaman ou magicien – peuvent aussi être incarnés par n'importe quel type de Mentor : professeurs, thérapeutes, patrons « bourrus, mais bienveillants », sergents « rudes, mais justes », parents, grands-parents ou tout autre guide.

Les héros modernes ne s'aventurent plus dans des labyrinthes ou des cavernes obscures pour combattre des monstres mythiques, ils explorent de nouveaux labyrinthes représentés par l'espace, les abysses des profondeurs marines, les bas-fonds des cités modernes ou leur propre inconscient. C'est leur façon de rentrer dans le Monde extraordinaire et d'atteindre le cœur de la caverne.

La structure des mythes peut servir à raconter une histoire comique comme le drame le plus complexe. Le Voyage du Héros s'enrichit et mûrit de ses nouvelles expériences. Intervertir le sexe ou modifier l'âge des archétypes ne peut que susciter un nouvel intérêt et enrichir par de nouveaux fils la trame des interprétations possibles. Les figures de base peuvent être combinées ou au contraire divisées en plusieurs personnages pour montrer différents aspects d'une seule et même idée.

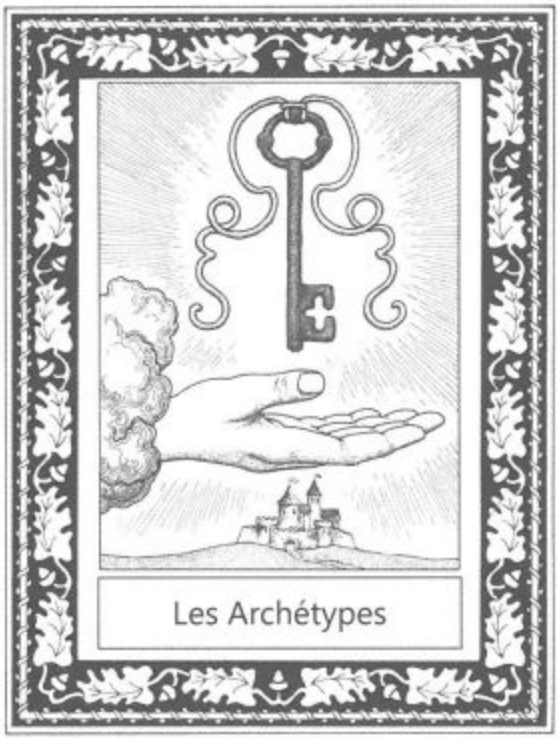
Le Voyage du Héros est infiniment souple et adaptable, sans que jamais sa magie ne soit altérée, il nous survivra à tous.

Maintenant que nous avons défini la carte du voyage, rencontrons ces personnages qui peuplent le paysage du récit : **Les Archétypes.**

Les Archétypes

« *Appelé ou non, le dieu viendra.* »

Devise accrochée sur la porte de Carl Jung.



Les contes de fées et les mythes sont peuplés de personnages types universels et construits à partir de certaines structures récurrentes : le héros et sa quête, les Messagers qui l'appellent à participer à l'aventure, les vieux sages et les magiciennes qui lui donnent des présents magiques, les Gardiens qui s'opposent à son passage, les compagnons de voyage aux multiples facettes qui le troublent et l'aveuglent, les ténébreux vilains qui cherchent à le détruire. Le psychanalyste suisse Carl G. Jung utilise le terme « Archétypes » pour décrire ces personnages types, ces symboles et ces

schémas relationnels universels qui appartiennent à l'héritage commun de l'humanité.

Jung suggère qu'il existe un inconscient collectif semblable à l'inconscient individuel. Les contes et les mythes peuvent alors être comparés aux rêves d'une culture tout entière, jaillissant de cet inconscient collectif. Nous retrouvons les mêmes personnages types au niveau individuel et collectif. Les archétypes sont des constantes de l'imaginaire mythique à travers les siècles et les cultures. L'écrivain contemporain capable de comprendre le pouvoir de ces histoires universelles possède un atout puissant, un des éléments les plus riches de sa boîte à outils.

Le concept d'archétype constitue un instrument indispensable à la compréhension de la fonction de chacun des personnages d'une histoire. Lorsque vous avez une bonne connaissance de la fonction de l'archétype exprimée par un personnage spécifique vous pouvez mieux estimer si votre personnage pèse bien de tout son poids dans l'histoire. Les archétypes appartiennent au langage universel du récit et la maîtrise de leur potentialité est aussi essentielle à l'écrivain que la faculté de respirer.

Joseph Campbell a comparé les archétypes à des facteurs biologiques en tant qu'expression des organes du corps et partie intégrante du fonctionnement humain. C'est leur universalité qui permet l'identification. D'instinct, les écrivains choisissent les personnages et les situations qui reflètent la force des archétypes afin de créer des situations dramatiques reconnaissables par tous. La prise de conscience du rôle joué par les archétypes ne peut que développer la maîtrise de votre savoir-faire.

LES ARCHÉTYPES COMME FONCTIONS

Quand j'ai commencé à m'intéresser à ces idées, j'imaginais l'archétype comme un personnage spécifique jouant un rôle déterminé tout au long de l'histoire. À partir du moment où j'avais identifié le personnage du Mentor, je m'attendais à ce qu'il se contente d'être un Mentor et seulement un Mentor. Il n'en est rien. Alors que j'accomplissais en tant que consultant de Disney Animation une mission sur les sujets des contes de fées, je découvris une autre lecture des archétypes – qui loin de personnifier des rôles rigides devenaient des fonctions jouées momentanément par des personnages pour obtenir certains effets dans l'histoire. Cette réflexion me

fut inspirée par le travail du spécialiste russe des contes de fées, Vladimir Propp dont le livre *Morphologie du conte* présente l'analyse des modèles récurrents de centaines de contes russes.

Envisager les archétypes sous cet angle plus large peut donner un nouvel essor à votre récit. Le même personnage peut faire preuve de qualités appartenant à plusieurs archétypes – comme des masques portés momentanément – afin de faire avancer le récit. C'est ainsi qu'un personnage peut, au début du récit, remplir la fonction de Messager, puis changer brusquement de masque pour devenir un Trickster, un Mentor et une Ombre.

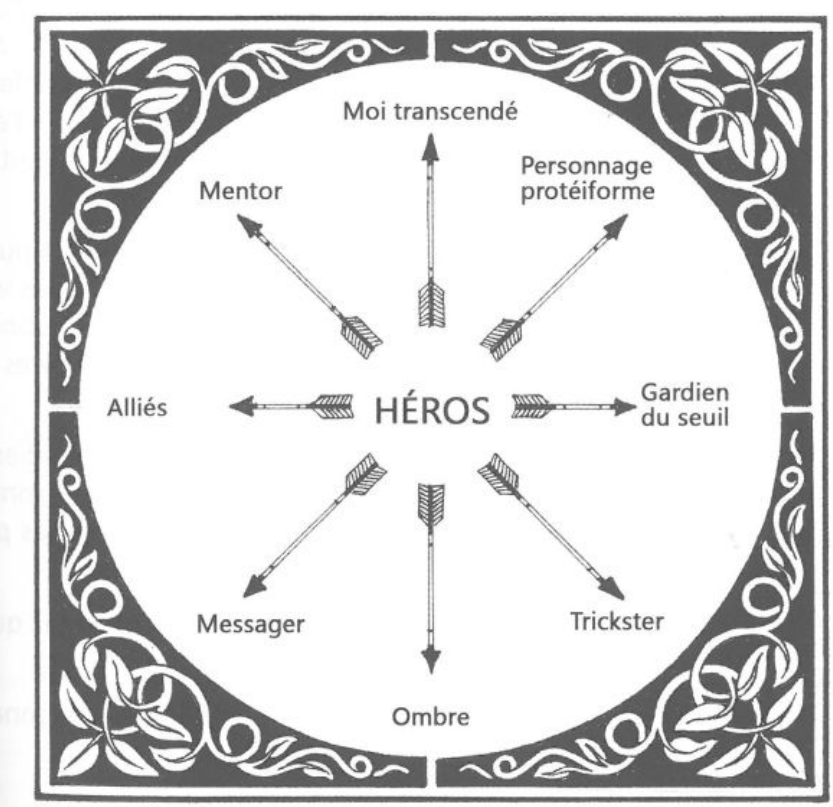
LES FACETTES DE LA PERSONNALITÉ DU HÉROS

On peut aussi considérer les archétypes classiques comme les facettes de la personnalité du héros (ou de celle de l'écrivain). Les autres personnages représentent alors l'alternative entre le bien et le mal. Un héros traverse parfois le récit en rassemblant et en assimilant l'énergie et les traits de caractère des autres personnages pour les faire siens et devenir ainsi un être humain achevé.

Les archétypes sont les symboles personnifiés des différentes qualités ou défauts de l'âme humaine. Semblables aux arcanes majeurs du jeu de tarot qui incarnent chacun un aspect de notre personnalité. Toute bonne histoire reflète la condition humaine dans sa globalité et son universalité : être né dans ce monde, grandir, apprendre, se battre pour devenir quelqu'un et mourir.

Les histoires dramatiques peuvent être considérées comme des métaphores de l'expérience humaine dont les personnages incarnent les qualités universelles et archétypales, accessibles à la communauté comme à chacun de ses membres.

LES ARCHÉTYPES COMME ÉMANATIONS DU HÉROS



LES ARCHÉTYPES LES PLUS USUELS ET LES PLUS UTILES

Pour le narrateur, certains archétypes sont les outils indispensables à son métier : on ne peut raconter d'histoire sans eux. Parmi les archétypes les plus fréquemment utilisés et les plus utiles à connaître pour l'écrivain, nous pouvons citer :

Le Héros

Le Mentor (Vieux Sage ou Bonne Mère)

Le Gardien du seuil

Le Messager

Le Personnage protéiforme

L'Ombre

L'Allié

Le *Trickster* (Mauvais génie)

Il en existe naturellement un bien plus grand nombre, autant que de qualités et de défauts humains. Les contes de fées sont peuplés d'archétypes : le Loup, le Chasseur, la Bonne Mère, la Méchante Marâtre, la Marraine Fée, le Prince ou la Princesse, l'Aubergiste cupide et ainsi de suite, chacun jouant un rôle très spécifique. Jung et d'autres psychanalystes ont identifié un grand nombre d'archétypes psychologiques tels que « l'éternel enfant » (*Puer Aeternus*) qui existe aussi bien dans la mythologie classique – ('éternellement jeune Cupidon – incarnés par ces hommes qui ne veulent pas grandir, tels que Peter Pan.

Les histoires d'aujourd'hui ont leurs personnages spécifiques : « la putain au cœur d'or » ou « l'arrogant lieutenant de West Point » dans les westerns, « le sergent dur, mais juste » dans les films de guerre, « le bon et le méchant flic » qui fonctionnent par paire dans les *buddy movies* (les films de copains).

Toutefois ce ne sont que des variantes des archétypes que nous étudierons dans les chapitres suivants. Les archétypes dont nous allons parler sont les modèles les plus élémentaires, desquels découlent tous les autres pour répondre aux besoins spécifiques dune histoire ou d'un genre.

Pour mieux identifier un archétype, le narrateur doit se poser deux questions essentielles :

1) Quelle fonction psychologique ou quelle facette de la personnalité incarne-t-il ?

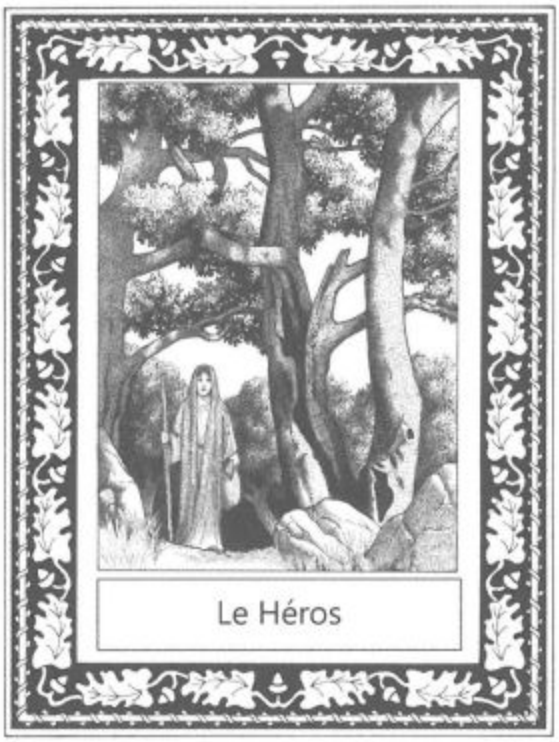
2) Quelle est sa fonction dans l'évolution du récit ?

Gardez ces questions à l'esprit tout au long de l'étude que nous allons consacrer à huit des principaux archétypes représentant les personnes ou les forces que nous sommes susceptibles de rencontrer au cours du Voyage du Héros.

Le Héros

« *Nous sommes en mission envoyés par Dieu.* »

The Blues Brothers Scénario de Dan Aykroyd et John Landis.



La racine du mot grec **héros** signifie « protéger et servir » (incidemment, c'est aussi la devise de la police de Los Angeles). Un Héros est quelqu'un qui, comme le berger pour protéger son troupeau, est capable de se sacrifier pour protéger et servir les autres. Cette notion de sacrifice de soi est essentielle. (J'utilise le terme « Héros » pour désigner le personnage ou le protagoniste principal, quel que soit son sexe).

FONCTION PSYCHOLOGIQUE

En psychologie, l'archétype du Héros représente ce que Freud nomme le « Moi ». Cette partie de la personnalité qui se sépare de la mère et se sent différente du reste de l'humanité. Avant d'être capables de transcender les liens et les illusions du Moi, tous les Héros commencent par être des Moi, des Je, des identités individuelles distinctes du reste du groupe. Le voyage de la plupart des Héros est l'histoire de cette rupture avec la famille ou la tribu. L'intensité de cette rupture est équivalente au sentiment de l'enfant séparé de sa mère.

L'archétype du Héros symbolise la quête du Moi pour trouver son identité et l'intégralité de sa personnalité. Au cours de ce processus qui va faire de nous des êtres humains à part entière, nous sommes tous des Héros qui affrontons des gardes, des monstres ou des gens susceptibles de nous soutenir. Dans l'exploration de notre propre esprit, nous découvrons des professeurs, des guides, des démons, des dieux, des compagnons, des serviteurs, des boucs émissaires, des maîtres, des séducteurs, des traîtres et des Alliés qui représentent différents aspects de notre personnalité et peuplent nos rêves. Les méchants, les *Tricksters*, les amoureux, les amis, et les adversaires du Héros font aussi partie de nous-mêmes. Le travail psychologique que nous affrontons tous consiste à intégrer ces caractères distincts en un être complet et équilibré. Le Moi, ce Héros qui pense être distinct de ces différentes parties de lui-même, doit les intégrer pour devenir Soi.

FONCTIONS DRAMATIQUES

L'IDENTIFICATION

Le Héros a pour objectif dramatique d'ouvrir une fenêtre sur le récit. Toute personne qui écoute un conte, assiste à une pièce de théâtre ou regarde un film est invitée dès le début de l'histoire à **s'identifier** au Héros, à se joindre à sa quête et à voir le monde du récit avec ses yeux. Les narrateurs obtiennent cette identification en donnant au Héros un ensemble de qualités et de caractéristiques à la fois universelles et uniques.

Les Héros ont en effet des traits de caractère que nous pouvons identifier et que nous pouvons retrouver en nous-mêmes. Ils sont mus par des motivations universelles que nous comprenons pour les avoir ressenties un jour : le désir d'être aimé et compris, de réussir et de survivre, l'envie d'être libre, de nous venger, de déjouer les redresseurs de torts ou de nous réaliser.

Nous sommes ainsi invités à investir une partie de notre propre personnalité dans le Héros pour la durée de l'expérience. D'une certaine façon, nous devenons un moment le Héros. Nous nous projetons dans sa psyché et percevons le monde par ses yeux. Le Héros doit aussi faire preuve de qualités admirables qui nous donnent envie de lui ressembler. Ainsi, nous aimerions posséder l'assurance de Katherine Hepburn, l'élégance de Fred Astaire, l'esprit de Cary Grant, le sex-appeal de Marilyn Monroe.

Les Héros doivent faire preuve de qualités universelles, ressentir les émotions et les motivations que chacun d'entre nous a éprouvées à un moment ou à un autre : le désir de vengeance, la colère, la convoitise, la rivalité, le sens du territoire, le patriotisme, l'idéalisme, le cynisme ou le désespoir. Mais les Héros doivent aussi être des humains uniques et non des créatures stéréotypées ou des dieux parfaits et prévisibles. Comme toute création artistique de qualité, ils doivent être à la fois universels et originaux. Personne ne veut voir un film ou lire une histoire décrivant les qualités abstraites d'un être. Nous voulons des personnages de récits qui représentent la condition humaine. Or, un personnage de fiction comme une personne réelle, doit être constitué d'une combinaison unique de qualités et de motivations dont certaines sont antinomiques. Dans le récit, plus les forces et les qualités du personnage sont conflictuelles, mieux c'est : un Héros déchiré entre l'amour et le devoir est par définition humain et intéressant pour le public. Tout comme le personnage qui présente une combinaison unique de pulsions contradictoires telles que confiance et méfiance, espoir et désespoir, semblera plus près de la réalité et donc plus humain.

Un Héros bien campé sera, par exemple, à la fois déterminé et hésitant, charmeur, oublieux, impatient, fort physiquement, mais faible moralement. C'est la combinaison particulière de ces qualités qui donne au public l'impression que le Héros est unique, une personne réelle plutôt qu'un stéréotype.

LA CROISSANCE

Le Héros a aussi pour fonction dans l'histoire d'apprendre ou de grandir. Quand on étudie un scénario, il est parfois difficile de dire qui est ou devrait être le rôle principal. La meilleure réponse est souvent : celui qui connaît le plus de transformations au cours de l'histoire. Les Héros surmontent une série d'obstacles pour atteindre leurs objectifs, mais cela leur permet aussi d'acquérir de nouvelles connaissances et de devenir plus sages. Le cœur de l'histoire est souvent le savoir échangé entre un Héros et son Mentor, un Héros et un amoureux ou même un Héros et son ennemi ; nous sommes tous le professeur de quelqu'un.

L'ACTION

Parmi ces fonctions héroïques, le Héros se doit d'agir. Il est habituellement le personnage le plus actif du scénario, celui qui fait avancer l'histoire par son désir et sa volonté. Ce point est parfois négligé par les scénaristes. C'est ainsi que nous voyons un Héros qui a mené l'action tout au long du récit devenir passif au moment critique. Un tel Héros n'est sauvé que par l'intervention opportune d'une force extérieure alors qu'il devrait, à cet instant plus qu'à tout autre, maîtriser son destin, assumer lui-même l'action décisive du récit, celle qui comporte le plus de risques et demande de prendre des responsabilités.

LE SACRIFICE

Le public croit le Héros brave et fort, mais ces qualités sont secondaires, la véritable marque du Héros est sa capacité au **sacrifice**, sa volonté de donner jusqu'à sa propre vie, au profit d'un idéal ou du groupe.

Le mot sacrifice signifie « rendre saint ». Dans les temps anciens, les hommes offraient des sacrifices, parfois ils immolaient même des humains. Ils reconnaissaient ainsi leur dette envers le monde spirituel, les dieux ou la nature. Ils cherchaient à apaiser ces forces puissantes et sanctifiaient la vie quotidienne. La mort elle-même devenait un acte de sanctification.

LE RAPPORT AVEC LA MORT

Au cœur de chaque récit, nous trouvons une confrontation avec la mort. Si le Héros n'est pas confronté à la mort même, nous assistons à une menace de mort ou à une mort symbolique sous la forme d'un enjeu important, d'une intrigue amoureuse, d'une aventure, dont le Héros triomphe ou qu'il perd.

Les Héros nous montrent comment affronter la mort. Ils peuvent survivre et prouver que la mort n'est pas si insurmontable. Ils peuvent mourir (peut-être de façon symbolique) et renaître, prouvant ainsi que la mort peut être dépassée. Ils peuvent mourir aussi comme des Héros, transcendant la mort par le sacrifice volontaire de leur vie au profit d'un idéal, d'une cause ou d'une communauté.

L'héroïsme authentique intervient dans les récits quand les Héros font le don de leur vie sur l'autel du destin. Ils acceptent le risque que leur quête les mène à la mort, comme le soldat qui se porte volontaire, sachant pertinemment qu'il risque sa vie, mais prêt à la donner à sa patrie.

Les Héros les plus saisissants sont ceux qui font l'expérience du sacrifice. Ils abandonnent sur le chemin un être aimé, un ami, un vice qui leur tient à cœur ou un comportement habituel pour commencer une nouvelle vie. **Au retour du Monde extraordinaire, revenus à leur point de départ, leur tribu ou leur village, ils partageront ce qu'ils ont gagné** (don, élixir, nourriture ou savoir). Ainsi des Héros contemporains comme Martin Luther King ou Gandhi ont donné leur vie pour un idéal.

L'HÉROÏSME DANS LES AUTRES ARCHÉTYPES

Quelquefois, l'archétype du Héros n'apparaît pas seulement dans le personnage principal, il peut se manifester dans un personnage qui, d'abord falot, va agir héroïquement par la suite. Gunga Din, le personnage qui donne son nom au film, incarne d'abord un archétype radicalement différent : *Trickster* ou clown, mais il veut tant devenir un Héros qu'il finit par conquérir ce titre en se sacrifiant pour ses amis au moment crucial. Durant la quasi-totalité de *La Guerre des étoiles*, Obi Wan Kenobi représente l'archétype du Mentor, mais il agit héroïquement et porte momentanément le masque du Héros quand il se sacrifie pour permettre à Luke de s'échapper de l'Étoile noire.

Créer les circonstances pour qu'un méchant ou un personnage antagoniste manifeste soudain des qualités héroïques est un procédé efficace dans un scénario. Quand Louie (Danny DeVito dans la série *Taxi*), le méprisable responsable de l'affectation des taxis révèle qu'il a du cœur ou qu'il agit noblement, la série gagne un Emmy. Un méchant, héroïque dans certains cas, et méprisable dans d'autres, peut être très attirant. D'un point de vue idéal, tout personnage bien campé devrait présenter une touche de chacun des archétypes, parce que les archétypes sont les expressions des parties qui constituent une personnalité riche et intégrée.

LES DÉFAUTS, LES LACUNES DE CARACTÈRES

Des faiblesses intéressantes rendent un personnage plus humain. Nous reconnaissons un peu de nous-mêmes dans un Héros qui relève le défi de vaincre ses doutes intérieurs, ses erreurs de raisonnement, sa culpabilité, ses traumatismes passés ou sa peur du futur. Les vices et les faiblesses rendent le Héros plus vrai et plus attirant. Il semble en effet que plus les caractères sont névrosés, plus l'auditoire les aime et s'identifie à eux.

Les défauts donnent aussi une trajectoire au personnage, le fameux « arc transformationnel », dans lequel il évolue d'une situation A à une situation Z en passant par une série d'étapes. Les défauts du personnage marquent le point de départ à partir duquel il va grandir. S'il a des déficiences ou des vides dans sa vie, il cherchera à les combler. Dans les contes de fées, cette alternative sera la perte d'un membre de la famille. Beaucoup de contes de fées commencent par la mort ou l'enlèvement d'un parent. Cette cassure dans l'unité familiale produit une dynamique qui lance l'histoire. Cette histoire ne pourra se terminer tant que l'équilibre n'aura pas été restauré, soit par la création d'une nouvelle famille, soit par la réunion de l'ancienne.

Dans les histoires modernes, c'est la personnalité du Héros qui doit recréer sa globalité, la pièce manquante étant alors un élément critique tel que la capacité d'aimer ou de faire confiance aux autres. Le public adore observer le Héros quand il se débat dans ses problèmes et les surmonte. Édouard, le riche, mais insensible homme d'affaires de *Pretty Woman* s'adoucira-t-il sous l'influence de la bonne humeur de Vivian et deviendra-t-il son prince charmant ? Elle-même, arrivera-t-elle à se respecter et à

échapper à la prostitution ? Conrad, l'adolescent de *Des gens comme les autres* surmontera-t-il son sentiment de culpabilité pour accepter l'amour et l'intimité ?

Les différents héros

Du Héros solitaire à celui porté par le groupe en passant par l'antihéros, le Héros malgré lui, le tragique ou le catalyseur, il existe une infinité de Héros.

Comme tous les autres archétypes, celui du Héros est souple et peut emprunter plusieurs sortes d'énergies. Il peut fusionner avec d'autres archétypes pour produire des hybrides comme le *Trickster*. Il peut aussi, comme nous l'avons déjà vu, porter le masque d'un autre archétype devenant alors un Personnage protéiforme, un Mentor ou même une Ombre.

Bien que généralement dépeint comme un être positif, le Héros peut aussi exprimer les côtés sombres ou négatifs de son ego. L'archétype du Héros représente généralement l'esprit humain dans ce qu'il a de positif, mais il peut aussi illustrer les conséquences de la faiblesse et du refus d'agir.

Le héros volontaire et le héros réticent

On observe deux types de Héros :

1) le Héros consentant, fou d'aventure, motivé et qui va de l'avant ;
2) le Héros réticent, rongé par le doute et l'hésitation, passif, qui a toujours besoin d'être poussé par des forces extérieures.

L'un comme l'autre font de bonnes histoires, bien qu'un Héros continuellement passif finisse par démotiver le public qui ne se sent plus concerné par l'expérience dramatique. Il est beaucoup plus intéressant pour le récit qu'une nouvelle motivation le force à s'impliquer complètement, changeant ainsi son type de personnalité.

Les antihéros

Ce terme donne lieu à différentes interprétations qui peuvent prêter à confusion. L'antihéros n'est pas l'opposé du Héros, mais une sorte de Héros particulier : hors-la-loi, marginal, vu comme un méchant par la société dont il ne respecte pas les lois. Il est en général profondément sympathique au public parce qu'il fait partie de son vécu à un moment ou à un autre de sa vie.

Les antihéros peuvent être de deux genres :

1) ceux qui se comportent comme n'importe quel Héros conventionnel, mais font preuve d'un grand cynisme ou ont été émotionnellement traumatisés comme Bogart dans *Le Grand Sommeil* et *Casablanca ;*
2) ceux qui ne sont ni aimables ni admirables, comme Macbeth, Scarface ou Joan Crawford dans *Maman très chère*.

Le Héros blessé peut être un chevalier héroïque dans une armure ternie, un solitaire qui refuse la société ou que celle-ci a rejeté. Bien qu'il leur arrive de gagner et que le public les aime, aux yeux de la société ce sont des hors-la-loi, à l'instar de Robin des bois, de pirates rusés, de bandits, ou de nombreux personnages interprétés par Bogart. Certains sont des hommes d'honneur qui se sont écartés de la société corrompue : des anciens policiers ou des soldats déçus. Ils agissent alors dans l'ombre de la loi comme privés, contrebandiers ou mercenaires. Nous adorons ces rebelles, tout comme les pieds de nez qu'ils font à la société et que nous aimerions tant faire nous-mêmes. Un autre archétype du même genre est personnifié par James Dean dans *La fureur de vivre* et *À l'est d'Éden*, ou par le jeune Marlon Brando, dont le personnage dans *L'Équipée sauvage* symbolise le mécontentement d'une nouvelle génération très différente de la précédente. Des acteurs tels que Mickey Rourke, Matt Dillon et Sean Penn perpétuent aujourd'hui cette tradition.

Le second type d'antihéros se rapproche du Héros tragique des classiques. Meurtri, il n'a jamais surmonté les démons intérieurs qui le rongent et le détruiront. Parfois charmant, admirable même, il finira malgré tout par tomber. Certains n'ont rien d'émouvant, mais leur chute nous fascine.

Comme les Grecs anciens observant la déchéance d'Œdipe, nous sommes purgés de nos émotions et nous apprenons à éviter les mêmes échecs en assistant à la destruction du personnage interprété par Al Pacino

dans *Scarface*, de celui de Diane Fossey incarné par Sigourney Weaver dans *Gorilles dans la brume* ou encore celui que joue Diane Keaton dans *À la recherche de Mister Goodbar*.

LE HÉROS SOCIABLE

Autre type de Héros, il se distingue par son attachement au groupe et à la vie sociale comme les premiers conteurs, les premiers chasseurs des plaines africaines qui sont un des piliers de la vie du groupe. Lorsque nous faisons leur connaissance, la première chose que nous apprenons, c'est leur appartenance à un clan, une tribu, un village ou une famille. Leur histoire sera celle d'une séparation du groupe (acte I) pour une aventure solitaire (acte II) qui finira, la plupart du temps par un retour (acte III).

Ces Héros sont souvent placés devant l'alternative inévitable de rester dans le monde du deuxième acte ou de revenir dans celui du premier. Dans notre culture, rares sont ceux qui ne réintègrent pas le Monde ordinaire, mais beaucoup de Héros des contes classiques asiatiques ou indiens choisissent de demeurer dans le Monde extraordinaire.

LE HÉROS SOLITAIRE

Il est à l'opposé du précédent. Nous le rencontrons souvent dans les westerns. Il vit en pleine nature, loin des hommes pour qui il est un étranger, et ne côtoie que rarement la tribu ou le village, ne s'y sentant jamais à l'aise. Son voyage consistera à entrer dans le groupe (acte I), à partager son aventure et à s'y investir (acte II), puis son chemin du retour (acte III) le rendra à son existence solitaire, loin de la civilisation. La merveilleuse scène finale de *La Prisonnière du désert* illustre la densité de ce type de Héros : John Wayne apparaît dans l'encadrement de la porte d'une cabane, il reste à l'extérieur, étranger, à jamais coupé des joies et de la chaleur de la famille. Ce genre de Héros n'existe pas seulement dans les westerns, nous le retrouvons utilisé de façon très efficace dans des films dramatiques ou dans des films d'action. Nous y voyons des Héros tels que le détective solitaire toujours tenté par l'aventure, l'ermite rappelé par la société, le reclus dans sa souffrance morale confronté au désir de reprendre des relations sociales.

Comme les Héros sociables, les Héros solitaires sont libres de choisir de retourner dans leur monde initial (la solitude) ou de rester dans le Monde extraordinaire de l'acte II. Certains sont d'abord des solitaires puis deviennent des Héros qui choisissent de rester avec le groupe.

LE CATALYSEUR

Ce Héros est une exception. Son rôle consistant à faire évoluer les situations et les êtres, il déroge à la règle qui veut que les Héros subissent de nombreux changements. Véritable catalyseur chimique, il traverse et bouleverse le système établi, mais reste lui-même.

Axel Foley, dans *Le Flic de Beverly Hills*, en est un très bon exemple. Il ne présente pas « d'arc transformationnel » parce qu'il ne va nulle part, dès le début de l'histoire, c'est un être accompli. Il n'évoluera donc pas et apprendra peu de choses au cours du récit. Par contre, il va changer ses deux amis policiers à Beverly Hills, Taggart et Rosewood, des types « coincés » et formalistes dont les « arcs transformationnels » sont très forts, se transforment sous l'influence d'Axel en mecs branchés et débrouillards. En fait, bien qu'Axel Foley soit le personnage central de l'histoire, qu'il combatte les méchants et détienne le meilleur rôle, on peut s'interroger sur sa qualité de Héros et plutôt l'envisager comme le guide du film, le véritable Héros étant alors le jeune Rosewood (Judge Reinhold) parce que c'est lui qui apprend le plus tout au long de l'histoire.

Les Héros catalyseurs sont particulièrement utiles dans les séries comme Superman. Ils aident les autres et les guident dans leur évolution, tout en demeurant eux-mêmes. Naturellement il faut de temps en temps que ces personnages évoluent aussi afin de rester intéressants et crédibles.

LA ROUTE DU HÉROS

Le Héros symbolise l'âme en mouvement et son voyage, celui que chacun accomplit durant sa vie, avec ses étapes et ses progrès. L'archétype du Héros est donc un riche domaine d'exploration pour les écrivains et les gens engagés dans la recherche spirituelle. Dans son livre *Awakening the Heroes Within*, Carol S. Pearson analyse plus précisément les nombreuses possibilités de cet archétype utile (innocent, orphelin, martyr, vagabond,

guerrier, protecteur, chercheur, amoureux, destructeur, créateur, arbitre, magicien, sage et fou). Elle dessine la courbe des progrès affectifs de chacun. Ce livre est un excellent guide qui nous permet de mieux comprendre la psychologie du Héros selon ses multiples facettes. Les différents chemins pris par des Héros féminins sont décrits dans le livre de Maureen Murdock : *Le Voyage de l'héroïne ou la quête d'une femme pour devenir un être complet (The Heroine's Journey : Woman's Quest for Wholeness).*

Le mentor : vieux sage ou bonne mère

« *Que la Force soit avec toi !* »

La Guerre des étoiles, George Lucas.

Fréquent dans les rêves, les mythes et les histoires, l’archétype du Mentor représente un personnage positif qui soutient le héros par son aide ou ses conseils. Campbell appelle cette force **le Vieux Sage** ou **la Bonne Mère**. Le Mentor trouve son expression dans tout personnage qui guide le héros, le protège et lui offre des cadeaux. Que ce soit Dieu marchant dans le Jardin d’Éden avec Adam, Merlin guidant le roi Arthur, la Bonne Fée secourant Cendrillon ou un vétéran prodiguant ses conseils à un jeune flic

rusé, la relation entre le héros et son Mentor est un des sujets les plus exploités de la littérature ou du cinéma.

Le mot « Mentor » nous vient de *L'Odyssée*. Un personnage nommé Mentor guide le jeune héros, Télémaque, tout au long de son Voyage. En réalité, c'est la déesse Athéna qui se cache sous l'apparence de Mentor (voir la description plus précise du rôle du Mentor dans le chapitre *Rencontre avec le Mentor*). Les Mentors parlent souvent au nom d'un dieu ou sont inspirés par la sagesse divine. Les bons professeurs et les Mentors sont **enthousiastes**, au sens premier du terme puisque « Enthousiasme » du grec ***entheos*** signifie « inspiré », « possédé » ou « en présence de dieu ».

FONCTION PSYCHOLOGIQUE

Dans le psychisme humain, le Mentor représente le Soi, cette partie de notre personnalité reliée à toute chose. Le Soi accompli est noble et sage, c'est le meilleur de nous-mêmes. Comme Jiminy Cricket dans le *Pinocchio* de Disney, le Soi est aussi la conscience qui nous guide sur la route de la vie quand nous n'avons ni Fée bleue, ni gentil Geppetto pour nous protéger et nous permettre de faire la distinction entre le bien et le mal.

Le Mentor symbolise les plus hautes aspirations du héros, son devenir au bout de la route. Souvent, c'est un ancien héros qui a survécu aux premières épreuves et transmet à son tour son savoir et sa sagesse.

L'archétype du Mentor est étroitement lié à l'image des parents. La marraine fée de *Cendrillon* peut être assimilée à l'esprit protecteur de la défunte mère de la jeune fille, de même que Merlin se substitue au père mort du jeune roi Arthur. Les héros recherchent un Mentor pour remplacer un parent absent ou déficient.

FONCTIONS DRAMATIQUES

L'ENSEIGNEMENT

De même qu'apprendre est une fonction inhérente à l'état de héros, enseigner est la fonction clef du Mentor. Les instructeurs, les professeurs, les parents, les entraîneurs et tous ceux qui dévoilent les ficelles du jeu au

héros présentent les caractéristiques de cet archétype. Bien entendu, l'enseignement est réciproque, car tout enseignant sait pertinemment qu'il reçoit de ses élèves autant qu'il leur apporte.

Le don de l'objet magique

Offrir des cadeaux est une autre fonction importante du Mentor. Dans son analyse des contes de fées russes, *Morphologie du conte*, Vladimir Propp assimile le rôle de Mentor à celui du « Donateur » ou du « Pourvoyeur ». Le héros reçoit de lui un objet magique qui l'aide momentanément. Ces objets peuvent être : une arme ayant des propriétés magiques, une clef, un indice, un médicament, une nourriture miracle ou un conseil d'une importance vitale. Dans les contes de fées, le donateur peut être le chat d'une sorcière qui donne une serviette et un peigne à une petite fille en reconnaissance de sa gentillesse. Plus tard, quand la sorcière pourchasse la petite fille, la serviette se transformera en torrent furieux et le peigne en une forêt dense qui arrêtent la sorcière.

Le cinéma nous offre de nombreux exemples de cadeaux de ce genre, du petit escroc Puttynose offrant son premier revolver à James Cagney dans *L'Ennemi public* à Obi Wan Kenobi donnant à Luke Skywalker le sabre laser de son père. Aujourd'hui, le don peut prendre la forme d'un code informatique donnant accès à la caverne du dragon.

Le rôle des cadeaux dans la mythologie

Le cadeau joue un rôle important dans la mythologie et les dieux grecs sont particulièrement généreux. Pandore – dont le nom signifie « comblée par les dieux » – reçut de nombreux présents, parmi lesquels la boîte donnée par Zeus qu'elle ne devait ouvrir sous aucun prétexte. Hercule fut également très gâté, mais Persée fut un des plus favorisés de tous les héros grecs.

Persée

L'idéal grec du héros est parfaitement illustré par Persée, le tueur de monstres. Celui-ci se distingue comme l'un des héros les mieux équipés, si

chargé de cadeaux des puissances supérieures que c'est un miracle qu'il ait pu marcher. Avec l'aide de Mentors tels que Hermès et Athéna, il acquit des sandales ailées, un casque qui rendait invisible, une faucille, une épée et un miroir, tous magiques ; la tête de Méduse qui transformait en pierre ceux qui la regardaient et une gibecière magique, elle aussi, pour transporter cette tête. Il faut croire, pourtant, qu'un tel attirail n'était pas encore suffisant puisque la version cinématographique, *Le Choc des titans* lui attribue également Pégase, le cheval ailé.

Une telle surabondance paraîtrait excessive dans n'importe quelle histoire, mais Persée est le modèle suprême du héros, il est donc logique que les dieux, ses Mentors, l'équipent si parfaitement pour sa quête.

Le cadeau doit être mérité

Propp remarque que les héros des contes de fées russes ne reçoivent les présents magiques du donateur qu'après avoir subi une épreuve qui peut prendre différentes formes, souvent celle d'un service rendu. En règle générale : **l'objet ou l'auxiliaire magique du donateur doivent être gagnés par la connaissance, le sacrifice ou l'implication.** Les héros des contes de fées obtiennent souvent l'aide d'animaux ou de créatures magiques parce qu'ils ont été bons avec eux dès le début de l'histoire, en les protégeant du mal ou en partageant leur nourriture.

Le Mentor en tant qu'inventeur

Quelquefois le Mentor est un créateur ou un scientifique, ses présents sont alors ses propres inventions ou ses astuces. Dédale, le grand inventeur de la mythologie grecque, incarne ce type de Mentor. Il conçut le Labyrinthe et beaucoup d'autres merveilles pour les maîtres de la Crête. Il fut le principal artisan de l'histoire de Thésée et du Minotaure, il participa à la création du Minotaure et dessina le Labyrinthe pour l'y enfermer. En tant que Mentor, Dédale donna à Ariane le fil qui permit à Thésée d'entrer dans le Labyrinthe et d'en sortir vivant.

Il paiera chèrement ce geste puisqu'il sera emprisonné à son tour dans le Labyrinthe, avec son fils Icare. Il fabrique alors les fameuses ailes de plumes collées avec de la cire, afin de s'échapper. Il agit comme Mentor de

son fils quand il lui recommande de ne pas s'approcher du Soleil. Mais, Icare qui avait grandi dans l'obscurité du labyrinthe, fut irrésistiblement attiré par l'astre, la cire fondit et le jeune garçon se tua en tombant dans la mer.

La conscience du héros

Certains Mentors jouent le rôle de conscience auprès du héros. Des personnages comme Jiminy Cricket dans *Pinocchio* ou Walter Brennan (Nadine Groot) dans *La Rivière rouge* rappellent continuellement les principes de la morale à leur héros vagabond. Cependant, les héros se rebellent parfois contre une conscience qui les harcèle. Les futurs Mentors ne doivent jamais oublier que, dans l'histoire de Collodi, Pinocchio finit par écraser le cricket pour qu'il se taise. Les anges juchés sur les épaules d'un héros ne seront jamais aussi persuasifs que les démons…

La motivation

Autre fonction importante du Mentor, il motive le héros et l'aide à surmonter sa peur, quelquefois la seule assistance du cadeau est suffisante. Dans d'autres cas, le Mentor lui facilite les choses afin de lui donner envie d'agir et de s'engager dans l'aventure.

Il peut arriver que le héros refuse ou soit si effrayé qu'il doive être poussé. Un Mentor peut même se trouver dans la situation d'avoir à « botter les fesses du héros » pour que l'aventure continue.

L'utilisation d'implants

Entre autres fonctions, l'archétype du Mentor donne volontairement des **informations** et des appuis qui n'offrent pas encore de signification particulière (là où ils sont « implantés »), mais qui par la suite s'avéreront d'une grande utilité à l'intrigue. Les James Bond présentent tous inévitablement la même scène où le maître d'armes « Q », l'un des Mentors habituels du héros, explique à un 007 blasé, le fonctionnement d'un attirail impressionnant de nouveaux gadgets. Cette information est un **implant**, introduit sciemment pour que le public soit préparé, mais l'oublie jusqu'au

moment crucial où le gadget sauvera le héros. De telles constructions lient le début et la fin du récit, et nous prouvent combien l'enseignement du Mentor est utile.

L'INITIATION SEXUELLE

Dans le domaine sentimental, le Mentor peut avoir à nous initier aux mystères de l'amour ou du sexe. En Inde, le « shakti » est celui qui accomplit cette fonction. Il est l'initiateur, le partenaire qui aide à faire l'expérience du pouvoir du sexe comme moyen d'atteindre un degré supérieur de conscience. Le « shakti » est une émanation de Dieu, un Mentor conduisant l'amant à faire l'expérience du divin.

Les séducteurs et les voleurs d'innocence initient le héros de la façon la plus rude. Il existe ainsi des Mentors présentant un aspect sombre ; ils conduiront le héros sur la dangereuse route d'un amour obsessionnel ou vers celle dont l'amour est absent, à moins qu'ils ne lui enseignent la manipulation par les sens.

LES TYPES DE MENTOR

Comme le héros, le Mentor peut être consentant ou refuser sa tâche. Quelquefois, l'enseignement qu'il dispense se fait à son insu. Dans d'autres cas, certains éduquent le héros par le mauvais exemple qu'ils donnent. L'effondrement d'un Mentor affaibli, tragiquement imparfait, montre au héros les pièges à éviter.

LES MENTORS NOIRS

Certaines histoires utilisent le pouvoir de cet archétype pour tromper l'auditoire. Dans les films de suspense, le masque d'un Mentor devient l'appât qui entraîne le héros vers le danger. Dans les films de gangsters mettant en vedette des antihéros comme *L'Ennemi public* ou *Les Affranchis*, toutes les valeurs héroïques conventionnelles sont inversées, un anti-Mentor apparaît alors pour guider l'antihéros sur la route du crime et de la destruction.

Un certain type de **Gardien du seuil** (cet archétype est analysé dans le chapitre suivant) représente l'incarnation inversée de l'énergie du Mentor. Le film *À la poursuite du diamant vert* nous en donne un exemple intéressant. L'agent séduisant et beau parleur de Joan Wilder a toutes les apparences d'un Mentor qui guide sa carrière et la conseille sur la psychologie masculine. Pourtant, lorsque Joan est sur le point de franchir le seuil de l'aventure, il tente de l'arrêter en l'avertissant des dangers qui l'attendent et en jetant le doute dans son esprit, alors qu'un vrai Mentor l'aurait plutôt motivée. Il devient un obstacle sur le chemin du héros. C'est une réalité psychologique de la vie, car il nous faut souvent surmonter ou dépasser la volonté de nos meilleurs professeurs afin de passer à un stade de développement supérieur.

LE MENTOR, HÉROS DÉCHU

Certains Mentors sont encore dans leur propre Voyage du Héros ou s'interrogent sur le bien-fondé de leur appel, soit qu'ils aient à affronter la vieillesse, l'approche de la mort ou plus simplement qu'ils se soient écartés de leur route de héros. Le héros a pourtant besoin du Mentor pour reprendre ses esprits, mais celui-ci ne semble pas bon à grand-chose. Tom Hanks, dans *Une équipe hors du commun*, joue le rôle d'un ancien champion sportif diminué par une blessure et opérant un passage médiocre vers le statut de Mentor. Il n'est plus en état de grâce, et le public l'encourage alors à se reprendre afin de faire honneur à la tâche qui lui est impartie : aider les héros. De tels Mentors peuvent ainsi traverser toutes les étapes du Voyage du Héros, sur leur propre chemin de rédemption.

LE MENTOR RÉCURRENT

Les Mentors sont très utiles pour donner des directives et lancer les histoires. Pour cette raison, ils font souvent partie des castings des récits qui ont une suite. Ces Mentors récurrents se nomment M. Waverly dans *Des agents très spéciaux*, « M » dans les James Bond, Le Chef dans *Max la menace*, Will Geer et Ellen Corby en grands-parents dans *La Famille des collines*, Alfred dans *Batman*, James Earl Jones, l'officier de la CIA dans *Jeux de guerre* et *À la poursuite d'Octobre Rouge*.

LES MENTORS MULTIPLES

Le héros peut être instruit par une série de Mentors qui lui enseignent chacun un savoir spécifique. Hercule est certainement un des héros les mieux entraînés, guidé tour à tour par des experts de la lutte, du tir à l'arc, de l'équitation, du maniement des armes, de la sagesse et de la musique ; il apprendra même à chanter et à conduire un char. Chacun d'entre nous bénéficie d'une série de Mentors tels que professeurs, parents, amis, amoureux, collègues, thérapeutes et que sais-je encore.

Les Mentors multiples se révèlent parfois efficaces pour exprimer les différentes fonctions de l'archétype. Dans les James Bond, 007, revient régulièrement s'entretenir avec le maître « M » qui lui donne ses instructions, le conseille et le met en garde, mais le rôle de donateur de cadeaux est délégué à « Q », le maître d'armes et l'inventeur de gadgets. Miss Moneypenny incarne une autre facette du Mentor en apportant à 007, un soutien moral aussi bien que conseils et critiques.

LE MENTOR COMIQUE

Un type spécial de Mentor apparaît dans les comédies romantiques. Un tel Mentor est souvent l'ami ou le collègue du héros et appartient au même sexe. Il prodigue ses conseils en matière amoureuse, distrait le héros pour qu'il oublie un amour malheureux, prétend avoir une aventure afin d'exciter la jalousie d'un conjoint, feint de s'intéresser aux distractions de l'être aimé, l'impressionne par une avalanche de cadeaux, de fleurs, de flatteries. Ces conseils semblent entraîner le héros sur une pente désastreuse, mais ce n'est que momentané et tout s'arrange à la fin. Ces personnages font partie intégrante des comédies sentimentales, particulièrement celles des années 50, quand des films comme *Confidences sur l'oreiller* et *Un pyjama pour deux* faisaient la part belle au jeu scénique d'acteurs tels que Thelma Ritter et Tony Randall, tous deux parfaits dans cette version sarcastique et spirituelle du Mentor.

LE MENTOR CHAMAN

Le personnage du Mentor est étroitement lié à celui du **Chaman**, le guérisseur dans les cultures indiennes. Tout comme le Mentor guide le

héros à travers le Monde extraordinaire, les chamans guident leur peuple à travers la vie. Ce sont des visionnaires qui rêvent d'autres mondes dont ils rapportent les récits qui soulageront et guériront peut-être leur tribu. Il appartient aussi à la fonction du Mentor d'aider le héros à développer une vision de l'avenir pour l'aider dans sa quête d'un autre monde.

LA FLEXIBILITÉ DE L'ARCHÉTYPE DU MENTOR

Comme tout archétype, le Mentor ou Donateur n'est pas un personnage rigide, mais plutôt une **fonction** qui peut être assumée par plusieurs personnages au cours de l'histoire. Un personnage manifestant toutes les caractéristiques d'un archétype de base, tel que le héros, le personnage protéiforme, le *Trickster*, et même le méchant peut momentanément jouer les Mentors le temps d'instruire le héros ou de lui faire un cadeau magique.

Le merveilleux personnage des contes russes, la sorcière Baba Yaga, est une figure d'Ombre qui porte parfois le masque du Mentor. En apparence, c'est une sorcière horrible et cannibale qui symbolise les ténèbres de la forêt et ses mystérieux pouvoirs. Mais comme la forêt renferme des clairières baignées de lumière, Baba Yaga s'apaise par instant et couvre alors le voyageur de cadeaux. Quelquefois, si le prince Ivan se montre gentil et admiratif, elle lui offre le trésor magique qui lui servira à sauver la princesse Vasilisa.

Bien que Campbell nomme ces types de Mentor les vieux sages, il leur arrive de n'être ni sages ni vieux. L'innocence des jeunes peut s'avérer pleine de sagesse, voire capable d'en apprendre aux vieilles personnes. Les personnages les plus fous d'une histoire peuvent être ceux dont nous apprenons le plus… Comme pour les autres archétypes, la fonction de Mentor dépasse les simples caractéristiques physiques. Ce sont les **actes** du personnage qui déterminent plus sûrement son appartenance à un archétype, fût-elle momentanée.

De nombreuses histoires ne comportent pas de personnage spécifique susceptible d'être identifié en tant que Mentor. Il n'y a pas de personnage portant barbe blanche qui se promène avec des airs de vieux sage rusé. Pourtant, elles font presque toutes appel à la force de cet archétype à un moment ou à un autre du récit.

Les mentors intérieurs

Les héros endurcis et expérimentés de certains westerns et films noirs n'éprouvent pas le besoin d'un Mentor, parce qu'ils ont intériorisé l'archétype. Le Mentor est alors le code de conduite qu'ils se sont fixés, qu'ils gardent secrètement en eux et qui les guide. Le sens de l'honneur que respectent Sam Spade et Philip Marlowe existe aussi chez certains cow-boys quand ils tirent leurs revolvers. Un héros peut faire référence à un Mentor qui l'a marqué dans le passé, même s'il n'y a pas de véritable personnage de Mentor dans le récit. Il se souvient : « mon père, ma mère, mon sergent avaient l'habitude de dire… » et alors lui revient en mémoire une partie de la sagesse qui va lui permettre de résoudre le problème crucial du récit. Un livre ou quelque autre objet peut aussi être investi de la force du Mentor et guider le héros dans sa quête.

Moment d'apparition du mentor

Dans le Voyage du Héros, le Mentor entre le plus souvent en scène dès l'acte I, mais l'endroit du récit où il apparaît est une considération d'ordre pratique. À tout instant on peut avoir besoin d'un personnage qui connaît toutes les ficelles, détient la carte d'un pays inconnu, ou peut donner au héros une information capitale au bon moment. Quel que soit l'acte, le Mentor doit apparaître si sa présence est nécessaire.

Les Mentors apportent au héros la motivation, l'inspiration, l'orientation, l'apprentissage et les cadeaux pour le voyage. Une histoire qui ne reconnaîtrait pas cette énergie du Mentor, quelque forme qu'elle prenne, serait incomplète et le narrateur se serait privé à tort d'un outil puissant mis à sa disposition.

Le gardien du seuil

« *Quant à moi, j'ai l'impression qu'il ne mettra jamais un terme à ce voyage.* »

L'Odyssée, Homère.

Tous les héros rencontrent des obstacles sur la route de l'aventure. Placés à chacun des passages vers un nouveau monde, de puissants **Gardiens du seuil** empêchent d'entrer ceux qui n'en sont pas dignes. Ces gardes se donnent des airs menaçants pour impressionner le héros, mais ils peuvent être vaincus, contournés ou même devenir des Alliés si celui-ci cherche à bien les comprendre. Les écrivains comme les héros ont eux aussi

leurs Gardiens du seuil et doivent comprendre leur nature pour mieux traiter avec eux.

Les Gardiens du seuil ne sont généralement pas les principaux méchants ou les antagonistes les plus acharnés de l'histoire, mais leurs sous-fifres, les mercenaires loués pour garder l'accès au quartier général du chef. Ils peuvent aussi incarner des personnages neutres qui font simplement partie du paysage du Monde extraordinaire. Plus rarement, ils seront en fait des soutiens secrets, placés sur le chemin du héros pour tester sa volonté et ses aptitudes.

On peut souvent constater une relation de symbiose entre un méchant et un Gardien du seuil. Dans la nature, un animal aussi puissant que l'ours tolère parfois qu'un animal plus petit comme le renard installe son terrier à l'entrée de sa tanière. Pendant que l'ours dort, le renard éloigne les autres animaux par sa puissante odeur et ses crocs pointus. Il joue aussi le rôle de signal d'alarme en informant à grand bruit l'ours de toute intrusion. Sur le même mode, le méchant du récit se repose sur le portier, le garde, les sentinelles ou ses mercenaires qui le protègent et l'avertissent quand le héros approche du seuil de sa forteresse.

FONCTION PSYCHOLOGIQUE : LES NÉVROSES

Ces Gardiens symbolisent les obstacles que nous affrontons dans notre vie de tous les jours : le mauvais temps, la malchance, les préjugés, l'oppression, l'hostilité, comme Jack Nicholson auquel la serveuse refuse ce qu'il demande dans *Cinq pièces faciles*. Mais à un niveau psychologique plus profond, ils représentent nos démons intérieurs : nos névroses, nos blessures, nos vices, nos dépendances, les limites que nous nous posons et qui empêchent notre propre développement. Chaque fois que nous tentons d'opérer un changement radical dans notre vie, ces démons déploient leur force, pas obligatoirement pour arrêter notre élan, mais pour tester notre détermination.

FONCTION DRAMATIQUE : LE TEST

La première fonction dramatique du Gardien du seuil consiste à tester le héros sur son chemin. Comme le Sphinx qui soumet une énigme à Œdipe

avant qu'il puisse continuer son voyage, le héros devra résoudre une énigme ou passer une épreuve.

Comment affronter ces obstacles apparents ? Le héros dispose de différentes possibilités. Il peut leur tourner le dos et s'enfuir, choisir d'attaquer de front l'adversaire, utiliser son habileté ou quelques supercheries, à moins qu'il n'achète ou apaise le Gardien et s'en fasse un **Allié**. (Nous n'étudierons pas l'Allié en tant qu'archétype distinct, mais il faut savoir que nous nommerons ainsi tous les types d'archétypes qui aident le héros).

« Se mettre dans la peau » du Gardien du seuil peut être un des moyens les plus efficaces pour traiter avec lui comme le chasseur à l'affût rentre dans la psychologie de l'animal pour anticiper ses réactions. Les Indiens des plaines allaient jusqu'à se vêtir d'une peau de bison pour approcher le troupeau de plus près. Le héros prendra alors la place du Gardien ou son apparence, afin de passer le seuil. Nous trouvons un bon exemple de cette méthode dans *Le Magicien d'Oz*, quand l'Homme en fer-blanc, le Lion peureux et l'Épouvantail arrivent devant le château de la Méchante Sorcière pour libérer Dorothy, la situation semble désespérée : Dorothy est prisonnière dans un château fort, défendu par un régiment de fiers soldats qui paradent en chantant : « Oh-Ee-Oh ». Les trois amis n'ont aucun moyen de vaincre un tel déploiement de force.

Contrairement à toute attente, nos héros, pris en embuscade par trois sentinelles, réussissent à les battre. Ils les dépouillent alors de leurs uniformes et de leurs armes et pénètrent ainsi déguisés dans la forteresse. Ils ont retourné l'attaque à leur avantage en endossant littéralement la peau de l'adversaire. Au lieu d'essayer vainement de vaincre un ennemi supérieur par la force, **ils sont devenus** temporairement l'ennemi.

Il est important pour le héros de savoir identifier un Gardien du seuil parmi les personnages qu'il croise. Dans la vie quotidienne, vous rencontrez souvent des résistances quand vous tentez de faire évoluer votre vie de façon positive. Votre entourage et même ceux qui vous aiment n'apprécient pas de vous voir évoluer. Habitués à vos névroses, ils savent comment en tirer parti et ce bouleversement les agresse. S'ils vous résistent, il est important de réaliser qu'ils réagissent en Gardien du seuil et ne font que mettre vos résolutions à l'épreuve.

Dans *Les Femmes du 6e étage*, Jean-Louis va devoir faire face à la concierge de son immeuble, un Gardien du seuil qui désapprouvera au début fortement qu'il s'acoquine ainsi avec les bonnes en montant sous les combles. Avant de redevenir un Allié. Dans *Intouchables*, l'obstacle du Gardien est plutôt incarné par Magalie, la jolie secrétaire de Philippe, au départ opposée à l'arrivée de ce trouble-fête qu'est Driss dans leur monde bourgeois très ordonné et répondant à des règles et des stéréotypes immuables.

LES SIGNES D'UN NOUVEAU POUVOIR

Le héros qui réussit est celui qui apprend à considérer les Gardiens du seuil, non pas comme des ennemis, mais comme des Alliés ou des premiers annonciateurs d'un prochain succès ou d'un nouveau pouvoir. Les Gardiens du seuil qui paraissent attaquer peuvent en réalité être en train de rendre un grand service au héros.

Le héros apprend également à puiser de nouvelles forces dans la résistance du Gardien. Comme en bodybuilding, plus grande est la résistance et plus grande sera la force. Alors qu'une attaque de front ne pourrait que l'affaiblir, le héros apprend à pratiquer la philosophie des arts martiaux, il retourne la force de l'adversaire contre lui et utilise donc cette résistance qu'il exploite à son avantage. Idéalement, le Gardien ne doit pas être vaincu, mais **incorporé** (littéralement pris dans le corps). Les héros apprennent les ruses des Gardiens, les font leurs, et continuent leur chemin. Au stade ultime, les héros achevés éprouvent même de la compassion pour leurs ennemis et les surpassent au lieu de les détruire.

Les Gardiens du seuil émettent des signes que le héros doit savoir décrypter. Dans son livre, Joseph Campbell évoque les statues des démons qui gardent l'entrée des temples japonais. Dès le premier abord, nous sommes arrêtés par leur mine féroce et leur main levée vers nous comme celle d'un policier qui ordonne : « stop ». Mais une observation plus détaillée révèle que l'autre main nous invite à entrer. Il faut comprendre le message : ceux qui s'arrêtent aux apparences ne peuvent pénétrer dans le Monde extraordinaire, mais ceux qui voient au-delà et savent atteindre la réalité profonde sont les bienvenus.

*

Dans les histoires, les Gardiens du seuil revêtent de multiples apparences : gardes-frontières, sentinelles, veilleurs de nuit, bandits, gardes du corps, portiers ou toute autre représentation dont la fonction consiste à bloquer le héros sur son parcours et à tester ses capacités. Apprendre à traiter avec les Gardiens est une des épreuves majeures du Voyage du Héros.

Le messager

« *Si vous le construisez, ils viendront.* »

La Voix dans *Field of Dreams.*
Pièce de Phil Alden Robinson.
Tiré du roman *Shoeless Joe*
par W. P. Kinsella.

Comme les hérauts des romans de chevalerie du Moyen Âge, **le Messager** est porteur d'un défi que le héros doit relever. Sa présence annonce la venue de grands changements.

Les hérauts médiévaux étaient la mémoire vive de leur époque. Ils devaient noter le lignage et les armoiries et, autre rôle important, nommer

les personnes et leurs parentés dans les tournois, les batailles et les grands événements comme les mariages. Ils étaient les chefs du protocole de leur époque. Au début d'un conflit ou d'une guerre, ils étaient parfois chargés avant l'affrontement de rappeler les causes du conflit devant les belligérants, essentiellement pour maintenir la motivation des hommes.

Dans *Henry V* de Shakespeare, les ambassadeurs du Dauphin (prince de la couronne) de France agissent en Messagers quand ils offrent au jeune roi anglais des balles de tennis, suggérant de façon insultante que le roi Henri n'est bon qu'à des jeux frivoles. Leur apparition est l'étincelle qui met le feu aux poudres et déclenche la guerre. Plus tard, pendant la bataille décisive d'Azincourt, le héraut du Dauphin, Montjoie, est porteur des messages que s'adressent les deux souverains, d'un camp à l'autre.

Au début de l'histoire, le héros a toujours trouvé le moyen de « s'arranger » d'une façon ou d'une autre. Il a réussi ceci malgré la vie déséquilibrée qu'il a menée et grâce à des systèmes de défense et d'adaptation qui lui ont permis de faire face. Puis, tout d'un coup une force intervient dans le récit et empêche le héros de continuer de la sorte. Un nouveau personnage, une nouvelle information ou un changement de situation vont bouleverser sa vie, plus rien ne sera comme avant. Le héros doit prendre une décision, agir, accepter le conflit. C'est l'Appel de l'aventure qu'introduit l'archétype du Messager.

Cet archétype est d'une telle nécessité dans la mythologie que les Grecs lui ont dédié un dieu particulier, Hermès (Mercure chez les Romains). Hermès apparaît partout comme le Messager des dieux. Au début de *L'Odyssée*, Hermès, à la demande expresse d'Athéna, porte un message de Zeus à la nymphe Calypso, lui intimant de relâcher Ulysse. Ici encore, l'apparition du Messager permet la poursuite de l'histoire.

FONCTION PSYCHOLOGIQUE : L'APPEL DU CHANGEMENT

Le Messager remplit la fonction psychologique importante d'annoncer la nécessité d'un changement. Quelque chose en nous sait quand nous sommes prêts et nous envoie un Messager sous la forme d'un rêve, d'un personnage ou d'une nouvelle idée. Dans *Jusqu'au bout du rêve*, le héros entend une voix mystérieuse qui lui dit : « Si vous le construisez, ils viendront ». Cet Appel peut nous parvenir à la lecture d'un livre ou en

regardant un film. Mais une partie de nous-mêmes a résonné comme le son d'une cloche et les vibrations ainsi émises se propagent à travers notre vie jusqu'à ce que le changement devienne inévitable.

FONCTION DRAMATIQUE : LA MOTIVATION

Les Messagers suscitent la motivation, offrent un défi au héros et font rebondir l'histoire. Ils avertissent le héros (et le public) de l'arrivée imminente de changement et d'aventure.

Les Enchaînés d'Alfred Hitchcock offre un bon exemple de l'archétype du Messager dans sa fonction d'agent stimulant. Cary Grant y joue le rôle d'un agent secret qui pousse Ingrid Bergman, prostituée et fille d'un espion nazi, à s'investir dans une noble cause. Il la met au défi d'agir en lui offrant l'opportunité de racheter sa mauvaise réputation en même temps que la honte de sa famille. (Par la suite, la cause en question se révélera beaucoup moins noble que prévu, mais ceci est une autre histoire).

Comme tous les héros, la jeune femme est d'abord effrayée par la perspective du changement et refuse le défi, mais Grant, comme un héraut médiéval, la motive en lui rappelant son passé et plus précisément la querelle qui l'opposa jadis à son père quand elle découvrit son activité d'espion et lui opposa sa propre loyauté envers les USA. Confrontée à son patriotisme, elle accepte alors l'aventure. Elle est motivée.

Le Messager peut être une personne ou un élément. Dans *Hurricane* et dans *Tremblement de terre* l'arrivée d'une tempête ou les premières secousses d'un tremblement de terre sont les Messagers de l'aventure. L'effondrement de la Bourse ou la déclaration de la guerre sont à l'origine de nombreuses histoires.

Souvent le Messager ne sert qu'à annoncer au héros la présence d'une nouvelle force qui va changer l'équilibre des choses. Cela peut être un télégramme ou un coup de téléphone… Dans *Le Train sifflera trois fois*, le Messager est un employé des télégraphes qui apporte à Gary Cooper la nouvelle de l'évasion de ses ennemis. Ces derniers se dirigent vers la ville pour le tuer. Le Messager de *À la poursuite du diamant vert* est représenté par un courrier indiquant l'emplacement d'un trésor, et par un appel téléphonique de la sœur de l'héroïne, retenue en otage en Colombie. Dans

Les Femmes du 6e étage, le téléphone et le courrier jouent également un rôle de Messager essentiel.

LES TYPES DE MESSAGER

Le Messager peut être un personnage positif, négatif ou neutre. Parfois, le Messager est le méchant ou son émissaire qui défie le héros ou le trompe pour l'impliquer. Le scénario à suspense d'*Arabesque* exploite ce schéma, le Messager, en l'occurrence le secrétaire particulier du méchant, tente d'engager dans une affaire dangereuse un professeur d'université aux revenus modestes en lui faisant miroiter un travail très rentable. Dans certains cas le méchant Messager peut aussi choisir d'annoncer le défi au public plutôt qu'au héros. Dans *La Guerre des étoiles*, quand Dark Vador capture la princesse Leia, les spectateurs comprennent que rien ne va plus avant même l'apparition du héros, Luke Skywalker.

Dans d'autres récits, certains Messagers, envoyés par les forces du bien, invitent le héros à une aventure positive. Il arrive que d'autres archétypes portent, à un moment donné de l'histoire, le masque du Messager. Le Mentor agit fréquemment ainsi pour défier le héros. Le Messager peut être une personne aimée du héros, un Allié ou quelqu'un de neutre comme un *Trickster* ou un Gardien du seuil.

*

Bien que le Messager apparaisse le plus souvent dans l'acte I pour aider le héros à entreprendre l'aventure, il peut intervenir à tout moment pour relancer l'histoire. Que ce soit un appel intérieur, un développement extérieur ou un personnage apportant les nouvelles d'un changement, l'énergie du Messager est nécessaire dans la plupart des histoires.

Le personnage protéiforme

« *Attendez-vous à l’inattendu.* »

Publicité pour le film *Charade*.

Le public a souvent du mal à appréhender l’archétype insaisissable du **Personnage protéiforme** du fait de sa nature même. En effet, ses perpétuels changements d’apparence et d’humeur le rendent difficile à classer. C’est néanmoins un archétype puissant. La connaissance et la maîtrise de ses façons de faire sont souvent très utiles dans l’art du récit et dans la vie.

Les héros rencontrent fréquemment des personnages – souvent du sexe opposé – qui ont pour caractéristique principale de changer constamment. Souvent, le partenaire sentimental ou la personne dont est amoureux le héros va manifester les caractéristiques d'un personnage protéiforme. Nous avons tous, un jour, vécu des relations avec un partenaire à deux visages, versatile et déroutant. Dans *Liaison fatale*, le héros est confronté à une femme protéiforme qui, d'amoureuse passionnée, se mue en une harpie meurtrière.

D'une loyauté et d'une sincérité souvent douteuses, les Personnages protéiformes abusent le héros ou le laissent dans l'expectative. Un ami du même sexe ou un allié peuvent également jouer ce rôle dans une comédie ou un film d'aventure. Les sages, les sorcières et les ogres sont les traditionnels Personnages protéiformes des contes de fées.

FONCTION PSYCHOLOGIQUE

La fonction psychologique de cet archétype est d'exprimer l'énergie de **Animus** et de **Anima**, pour reprendre les termes de Carl Jung. Jung appelle *Animus* l'élément mâle de l'inconscient féminin, cet ensemble d'images positives et négatives de la virilité qui habitent l'imaginaire et les fantasmes de la femme. L'*Anima* est l'élément correspondant dans l'inconscient masculin. Selon cette théorie, tout individu possède à la fois des caractéristiques masculines et féminines qui lui sont nécessaires pour survivre et garder un équilibre.

Historiquement, la société a toujours sévèrement réprimé l'élément du sexe opposé que chacun de nous détient en lui. Dès leur plus jeune âge, les garçons apprennent à réprimer leur émotivité pour n'afficher que leur virilité. Les femmes doivent étouffer très tôt leurs qualités masculines. Aujourd'hui, les hommes tentent de retrouver ces qualités féminines que l'on a voulu inhiber en eux : la sensibilité, l'intuition et la capacité de ressentir, d'assumer et d'extérioriser des émotions. Les femmes consacrent parfois leur vie d'adulte à revendiquer ces énergies masculines – pouvoir et assurance – que la société a découragées en elles.

Ces qualités réprimées vivent en nous. *Anima* et *Animus* se manifestent dans nos rêves et nos fantasmes, ils s'expriment parfois sous la forme de personnages imaginaires – un professeur de sexe opposé, des membres de la

famille, des camarades de classe, des dieux et des déesses qui rendent possible l'expression de cette force puissante, mais inconsciente. Une rencontre avec l'*Animus* ou I'*Anima* dans nos rêves ou dans nos fantasmes, constitue un pas important du développement psychologique.

PROJECTION

Il arrive que l'*Anima* ou l'*Animus* soient confrontés à la réalité. Instinctivement, nous recherchons des compagnons qui correspondent à l'image intérieure que nous avons du sexe opposé. Nous nous imaginons des points communs et **projetons** notre désir de rejoindre l'*Anima* ou l'*Animus* sur une personne qui, elle, ne se doute de rien. Nous pouvons même établir une relation qui nous empêche de voir l'autre clairement.

Nous avons recherché et vu l'*Animus* et l'*Anima*, notre version personnelle du partenaire idéal et nous l'avons projeté sur l'autre personne. Très souvent nous développons des relations en essayant de forcer notre partenaire à ressembler à nos **projections**. Hitchcock exploite avec force ce processus dans *Sueurs froides*. James Stewart oblige Kim Novak à changer son habillement et la couleur de ses cheveux pour ressembler à son idéal féminin, Carlota, une femme qui comble de l'ironie, n'est qu'une pure projection de l'esprit.

Il est naturel que chacun considère l'autre sexe comme changeant et mystérieux. Beaucoup d'entre nous ne comprennent pas bien leur sexualité ni leur psychologie et encore moins celle du sexe opposé dont ils gardent à l'esprit les sautes d'humeur et les réactions imprévisibles.

Les femmes se plaignent de l'irrésolution des hommes et de leur incapacité à s'impliquer, quant aux hommes, ils déplorent l'humeur changeante et la frivolité des femmes. Il est vrai que la colère peut transformer des hommes en bêtes. Les femmes, elles aussi, ont des variations d'humeur selon les phases de la lune. Pendant la grossesse, elles se métamorphosent même carrément. À certaines périodes de notre vie, nous avons pu être perçus comme des Personnages protéiformes.

L'*Animus* et l'*Anima* peuvent aider ou détruire le héros selon leur nature positive ou négative. Dans certains récits, le héros a pour tâche de percevoir

quelle est la face positive ou négative qui lui est présentée par le Personnage protéiforme.

L'archétype du Personnage protéiforme est également un catalyseur, le symbole d'un désir intense de transformation. Dans certains cas, avoir affaire à un Personnage protéiforme poussera le héros à se comporter différemment avec le sexe opposé ou à en finir avec les énergies réprimées et mises à jour par un tel archétype. L'archétype du Personnage protéiforme comprend toutes les projections de nos contradictions, ces images et ces idées toutes faites que nous avons sur la sexualité et les relations humaines.

FONCTION DRAMATIQUE

Le Personnage protéiforme est là pour susciter le doute et le suspense dans l'histoire. Quand le héros n'arrête pas de se demander : « M'est-il fidèle ? Va-t-il me trahir ? M'aime-t-il réellement ? Est-il un allié ou un ennemi ? » Nous sommes en présence d'un Personnage protéiforme.

Cet archétype apparaît fréquemment dans les séries noires et les films a suspense, sous des formes très variées. *Le Grand Sommeil*, *Le Faucon Maltais* et *Chinatown* mettent en scène des détectives confrontés à des femmes protéiformes dont les motivations et la loyauté sont suspectes. D'autres films tels que *Soupçons* ou *L'Ombre d'un doute* de Hitchcock, nous montrent une femme intègre qui doit décider de la confiance qu'elle peut accorder à un homme, Personnage protéiforme.

La femme fatale est un modèle courant de Personnage protéiforme, de même que la tentatrice et la destructrice. L'idée est aussi vieille que la Bible avec ses histoires d'Ève au jardin d'Éden, de Jézabel ou de Dalila coupant les cheveux de Samson pour détruire sa force. Aujourd'hui, la femme fatale apparaît dans les histoires de détectives ou de policiers trahis par des tueuses, comme le personnage de Sharon Stone dans *Basic Instinct*, celui de Kathleen Turner dans *La Fièvre au corps*, *La Veuve noire* et *J.F. partagerait appartement* comportent des variantes intéressantes qui mettent en scène un héros féminin face à une femme fatale, personnage multiforme qui veut la tuer.

Le personnage protéiforme comme les autres archétypes peut se manifester sous la forme d'une femme ou d'un homme. Nous trouvons

autant de « **Don Juan** » dans la mythologie, la littérature et le cinéma que de femmes fatales. Dans la mythologie grecque, Zeus était un grand Personnage protéiforme ; il choisit de changer d'apparence pour courtiser des jeunes filles humaines qui finissent toujours par en souffrir. Dans À *la recherche de Mister Goodbar*, une femme qui cherche l'amant parfait rencontre un Personnage protéiforme qui l'entraîne vers la mort. De même, le film *Le Criminel* dépeint une femme bien (Loretta Young) qui doit bientôt épouser un Personnage protéiforme monstrueux, un nazi caché, joué par Orson Welles.

L'aspect fatal n'est pas toujours essentiel à cet archétype. Les Personnages protéiformes se contenteront parfois de semer la confusion dans l'esprit du héros au lieu de le tuer. Cette versatilité fait naturellement partie de toute romance. Il est banal d'être aveuglé par l'amour et incapable de voir l'autre clairement au-delà du masque.

Dans À *la poursuite du diamant vert*, l'héroïne Kathleen Turner s'interrogera jusqu'au dernier moment sur la loyauté du Personnage protéiforme interprété par Michael Douglas.

Un changement d'apparence révèle souvent un Personnage protéiforme ; une femme qui change de costume ou de coiffure nous indique qu'elle change également d'identité ; on est alors en droit de douter de sa loyauté. Un changement de comportement ou d'accent, une cascade de mensonges indiquent également la présence d'un tel personnage. Dans le film à suspense *Arabesque*, Sophia Loren, dans le rôle du Personnage protéiforme raconte au héros réticent Gregory Peck une série d'histoires confuses sur son passé qui se révèlent toutes être fausses. De nombreux héros doivent traiter avec des Personnages protéiformes, femmes ou hommes qui tous changent d'apparence et mentent pour mieux les tromper.

L'adjectif « protéiforme » signifie : « qui prend volontiers plusieurs formes » et nous vient de l'histoire de Protée. Dans *L'Odyssée*, Protée, fils de l'Océan et de Téthys, « le vieil homme de la mer », est un Personnage protéiforme illustre. Ménélas, un des héros revenant de la guerre de Troie, piège Protée afin d'obtenir de lui la révélation des événements futurs. Pour s'échapper, Protée se change tour à tour en lion, serpent, panthère, sanglier et même en ruisseau limpide et en arbre. Mais Ménélas et ses hommes attendent sans se décourager qu'il reprenne son aspect normal et qu'il finisse par accepter de répondre à leurs questions. L'histoire nous apprend

que si le héros est patient avec les Personnages protéiformes, la vérité finira bien par éclater.

LES MASQUES DU PERSONNAGE

Comme les autres archétypes, le Personnage protéiforme remplit une fonction, c'est un masque qui peut être porté par n'importe quel personnage de l'histoire. Ce masque peut être utilisé par le héros à l'occasion d'une scène romantique. Richard Gere, le héros de *Officier et Gentleman*, le revêt momentanément, quand il prend des manières affectées et raconte de nombreux mensonges pour impressionner Debra Winger.

Quelquefois, le héros doit devenir un Personnage protéiforme pour échapper à un piège ou tromper un Gardien du seuil. Dans *Sister Act*, Whoopi Goldberg interprète une chanteuse de cabaret de Las Vegas. Après avoir été témoin d'un crime commis dans la foule, elle doit se déguiser en religieuse catholique pour ne pas être assassinée.

Les méchants et leurs alliés se cachent aussi derrière ce masque pour mieux séduire ou tromper le héros. La méchante reine de *Blanche neige* se métamorphose en vieux corbeau pour faire manger la pomme empoisonnée à l'héroïne.

Changer de forme est aussi un attribut occasionnel de certains archétypes tels que le Mentor et le *Trickster*. Merlin l'enchanteur, le Mentor du roi Arthur use fréquemment de ce stratagème pour soutenir la cause du roi. Dans *L'Odyssée*, la déesse Athéna aide Ulysse et son fils en prenant différentes apparences humaines.

Les Personnages protéiformes existent également dans les films de copains ou deux personnages, hommes ou femmes, se partagent le rôle de héros.

L'un d'entre eux a souvent une façon plus conventionnelle d'être héroïque et le public s'identifie à lui plus aisément. Le deuxième personnage, du même sexe que le héros, est souvent le Personnage protéiforme, sa loyauté et sa vraie nature n'apparaissent jamais clairement Dans la comédie *Ne tirez pas sur le dentiste*, le héros « bien comme il faut », Alan Arkin, est poussé au bord de la folie par les changements de forme de son ami, Peter Falk, agent de la CIA.

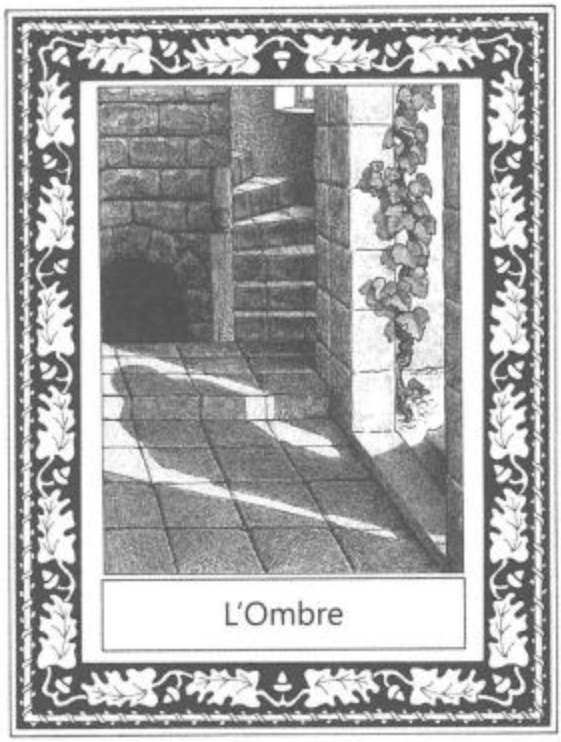
*

Le Personnage protéiforme est un des archétypes les plus souples. Il remplit un nombre important de fonctions dans les histoires modernes. On le retrouve le plus souvent dans les rapports hommes femmes, mais il peut être très utile dans d’autres situations pour dépeindre des personnages dont l’apparence ou le comportement évoluent pour s’adapter aux besoins de l’histoire.

L’ombre

« *Vous ne pouvez pas opprimer un bon monstre !* »

Publicité pour le film *Le Spectre de Frankenstein*.



L’Ombre est un archétype qui représente la force du côté obscur, l’inexprimé, ce qui n’a pas été réalisé, les aspects refoulés de notre personnalité. Souvent refuge des monstres de notre monde intérieur dont nous ne voulons pas admettre l’existence, les Ombres symbolisent tout ce que nous n’aimons pas de nous-mêmes, nos secrets les plus noirs que nous ne voulons pas admettre, même en nous-mêmes. Les défauts que nous avons reniés et essayés d’éradiquer se dissimulent encore en nous, manœuvrant dans le monde de l’Ombre que représente notre inconscient.

L’Ombre peut aussi abriter des qualités cachées que nous avons rejetées pour certaines raisons.

L’aspect négatif de l’Ombre apparaît dans des personnages de récits tels que les méchants, les antagonistes, les ennemis. Les méchants et les ennemis recherchent la mort ou la défaite du héros. Les Antagonistes ne manifestent pas autant d’hostilité – ils peuvent être des Alliés qui poursuivent le même but que le héros, mais sont en désaccord avec sa tactique. Les antagonistes et les héros sont alors comme les chevaux d’un même attelage tirant dans une direction opposée. Par contre, les héros et les méchants sont comparables à deux trains fonçant l’un vers l’autre.

FONCTION PSYCHOLOGIQUE

L’Ombre représente le pouvoir des sentiments refoulés. Les traumatismes profonds ou les sentiments de culpabilité peuvent pourrir lentement dans le tréfonds de notre inconscient. C’est ainsi que l’affectivité réprimée peut se transformer en quelque chose de monstrueux qui cherche à nous détruire. Si l’archétype du Gardien du seuil symbolise nos névroses, nous pouvons assimiler celui de l’Ombre à nos psychoses qui non seulement nous embarrassent, mais menacent de nous détruire. De façon moins dramatique, l’Ombre peut être seulement la partie voilée de nous-mêmes contre laquelle nous nous battons pour surmonter mauvaises habitudes et vieilles peurs.

Cette force intérieure puissante, animée par des intérêts qui lui sont propres, peut se révéler destructrice si elle n’est pas reconnue et combattue.

Les Ombres habitent nos rêves sous forme de monstres, diables, vampires et autres ennemis terrifiants. Notons que bien des Ombres comme les vampires et les loups-garous sont aussi des Personnages protéiformes.

FONCTION DRAMATIQUE

La fonction dramatique de l’Ombre consiste à défier le héros et à lui offrir un adversaire de qualité. Les Ombres créent des conflits et menacent la vie du héros, lui permettant ainsi de montrer le meilleur de lui-même. On dit souvent qu’une histoire vaut ce que valent ses méchants parce qu’un ennemi puissant oblige le héros à se dépasser.

Le pouvoir de challenge de cet archétype peut s'exprimer à travers un seul personnage ou à travers un masque utilisé par n'importe quel personnage à différents moments du récit. Même le héros peut porter le masque de l'Ombre quand le doute ou la culpabilité le rongent, quand il se détruit, souhaite mourir ou au contraire quand il abuse de son pouvoir, grisé par le succès, il devient alors égoïste au lieu de se sacrifier, l'Ombre a pris possession de lui.

LE MASQUE DE L'OMBRE

Comme les autres archétypes, l'Ombre est une **fonction** ou un **masque** que peut porter n'importe quel personnage. Le Mentor peut lui aussi assumer parfois cette fonction. Le sergent instructeur (Louis Gossett Jr.) de *Officier et Gentleman* porte le masque du Mentor et celui de l'Ombre. Il est le Mentor et le deuxième père de Richard Gere quand il le guide à travers le programme d'entraînement rigoureux de l'armée. Mais si l'on considère l'essence du récit en terme de vie et de mort, Gosset est aussi une Ombre quand il tente de le détruire en l'écartant du programme. Il pousse le jeune homme au-delà de ses limites pour tester sa valeur et le tue presque en essayant de lui faire montrer le meilleur de lui-même.

On retrouve cette puissante combinaison d'archétypes dans les Personnages protéiformes dont nous avons déjà parlé. Parfois, l'être aimé du héros au début de l'histoire change à tel point qu'il devient l'Ombre obstinée par son désir de détruire le héros. Les femmes fatales sont souvent appelées « les femmes de mauvaise vie ». Leur comportement trahit souvent une lutte intérieure entre les aspects masculins et féminins de leur personnalité ou l'obsession du sexe opposé qui dégénère en psychose. *La Dame de Shanghai* d'Orson Welles est un classique de ce thème ; Rita Hayworth, femme instable, séduit le personnage interprété par Orson Welles, se transforme et tente de le détruire.

Le jeu de masque est flagrant chez le personnage « d'Annibal le cannibale », d'Anthony Hopkins dans le film *Le Silence des agneaux*. Tout d'abord Ombre, représentant la projection du côté obscur de la nature humaine, il agit aussi en Mentor de l'agent du FBI, Jodie Foster, en fournissant les informations nécessaires à la capture d'un autre assassin fou.

Les Ombres peuvent devenir de séduisants Personnages protéiformes pour tromper le héros et le mettre dans une situation dangereuse. Elles peuvent fonctionner en tant que *Tricksters* ou Messagers, elles peuvent même faire preuve de qualités héroïques. Certains méchants qui défendent vaillamment leur cause ou changent de sentiments peuvent alors être pardonnés et devenir des héros, comme la bête de *La Belle et ta Bête*.

L'HUMANISATION DE L'OMBRE

Il n'est pas nécessaire que les Ombres soient totalement méchantes ou diaboliques, une touche de bonté ou quelques qualités sont même préférables pour les rendre plus humaines.

Les dessins animés de Walt Disney mettent en scène des méchants mémorables : le Capitaine Crochet dans *Peter Pan*, le démon de *Fantasia*, la magnifique, mais méchante reine de *Blanche neige*, « Maléfique » la terrible fée de *La Belle au bois dormant*, et « Cruella » dans *Les 101 Dalmatiens*. Tous ces personnages nous paraissent encore plus délicieusement sinistres à cause de leur pouvoir de séduction, de leur beauté ou de leur élégance.

Les Ombres paraîtront plus humaines si elles sont vulnérables. Ainsi, le romancier Graham Greene crée des méchants plus véridiques en les fragilisant. Il nous montre le héros sur le point de tuer un méchant quand il s'aperçoit que le pauvre vieux est enrhumé ou lit une lettre de sa petite-fille. Immédiatement, le méchant n'est plus seulement une sale mouche à écraser, mais aussi un humain avec ses faiblesses et ses émotions. Tuer un tel être dépasse alors le simple réflexe pour devenir un véritable choix moral.

Lorsque vous écrivez une histoire, n'oubliez pas que la plupart des Ombres ne se voient pas en méchants ou en ennemis. L'homme « bien », si convaincu de la justesse de sa cause que rien ne pourra arrêter, est un être dangereux, tout comme celui qui pense que la fin justifie les moyens ; Hitler était convaincu d'avoir raison quand il ordonna les pires atrocités pour atteindre son objectif.

Parfois, l'Ombre peut être un personnage ou une force extérieure au héros, ou une partie très refoulée de sa personnalité. *Dr. Jekyll et Mr. Hyde*

dépeint de façon très réaliste le pouvoir du côté obscur sur la personnalité d'un homme honnête.

Les Ombres extérieures doivent être vaincues ou détruites par le Héros. Comme les vampires, les Ombres intérieures sont des êtres des ténèbres, le héros peut exorciser celles qui se trouvent tapies au fond de lui-même en les exposant simplement à la lumière de sa conscience. Certaines Ombres se rachètent et deviennent des forces positives. Dans *Le Retour du Jedi*, nous apprenons que Dark Vador, l'une des Ombres les plus impressionnantes de l'histoire du cinéma, est le père de Luke. Sa méchanceté lui est finalement pardonnée et il devient un personnage fantomatique, inoffensif qui protège son fils.

Le Terminator du premier film, machine conçue pour tuer les héros devient un Mentor protecteur dans *Terminator 2 – Le Jugement dernier*.

Semblables aux autres archétypes, Ies Ombres expriment les aspects négatifs ou positifs d'une personnalité. Lorsque l'on considère la psyché d'une personne, l'Ombre représente tout ce que nous avons supprimé, négligé ou oublié. L'Ombre abrite les sentiments naturels et sains que nous pensons devoir cacher. Une bonne colère ou un grand chagrin, si nous les sortons du domaine de l'Ombre, peuvent devenir une énergie malfaisante qui éclate et nous mine de façon inattendue et nous anéantit.

Certaines Ombres renferment un potentiel inexploité comme l'affectivité, la créativité ou des capacités psychologiques inexprimées. « La route que nous n'avons pas prise », les possibilités que nous éliminons par nos choix à différentes étapes de la vie peuvent aussi attendre leur heure dans l'Ombre, elles remonteront un jour à la lumière de notre conscience.

*

Le concept psychologique de l'Ombre est une métaphore utile pour comprendre les méchants et les antagonistes dans nos histoires et mieux appréhender l'inexprimable, l'ignoré ou les aspects les plus profonds de nos héros.

L’allié

« *Des paisibles foyers, depuis l’origine,*
En chemin vers des fins inconnues,
Il n’y a rien d’intéressant dans l’usure de gagner,
Que le rire et l’amitié. »

Dedicatory Ode, Hilaire Belloc.

Au cours de leur voyage, les héros peuvent avoir besoin de quelqu’un pour les accompagner, un Allié qui servira de nombreuses fonctions essentielles – comme servir de compagnon, de sparring-partner, de conscience, de soulagement dans l’humour. Il est toujours utile d’avoir

quelqu’un sous le coude pour faire les courses, porter des messages, effectuer des repérages. Il est pratique que le héros ait quelqu’un à qui parler, qui l’aide à exprimer ses sentiments ou révèle d’importantes questions sur l’intrigue. Les Alliés effectuent de nombreuses tâches mondaines, mais servent aussi à humaniser les héros, ajoutant une nouvelle dimension à leur personnalité ou en les défiant pour les rendre plus ouverts et équilibrés.

Depuis l’aube de l’art de la narration, les héros ont avancé de pair avec des figures amicales qui combattent à leurs côtés, les conseillent, les mettent en garde, les défient parfois. Dans une des meilleures histoires jamais racontées, le conte de Gilgamesh, le roi-héros babylonien est lié par les dieux à un puissant sauvage des bois, Enkidu, qui au départ ne lui fait pas confiance et s’oppose à lui, mais il gagne bientôt son respect et devient son Allié de confiance. Hercule possédait aussi un allié de choix en Iolaos, un aurige, champion olympique qui cautérisa les cous de l’Hydre pour les empêcher de repousser quand Hercule les écrasa à coup de masse.

MULTIPLES ALLIÉS

Au cours de leurs grands voyages épiques, les héros peuvent acquérir une pleine cargaison d’Alliés, formant une équipe d’aventuriers, chacun possédant ses propres compétences. *L’Odyssée* possède ses compagnonnages maritimes et Jason ses Argonautes. Dans les îles Britanniques, Le roi Arthur, au début seul avec son frère des bois, Sir Kay, attire ensuite une armée d’Alliés, *Les Chevaliers de la table ronde*. En France, Charlemagne rassembla une pareille équipée de chevaliers alliés de toutes les nations, répondant au nom de Paladins. Dorothy rencontra une série d’Alliés dans sa quête et en premier lieu son petit chien Toto.

LES ALLIÉS QUI ONT COMPTÉ DANS LA LITTÉRATURE

De grandes histoires ont été rendues célèbres par les relations entre un Héros et un Allié. Don Quichotte et son écuyer réticent Sancho Panza forment un sacré duo, représentant deux pôles opposés de la société et des façons très distinctes de voir le monde. Shakespeare recourt souvent à des Alliés comme le fou du roi Lear ou Prince Hal, le tapageur compagnon de

Falstaff, afin d'explorer plus profondément ses héros, leur fournissant des éléments comiques ou les mettant à l'épreuve pour épaissir leur âme. Sherlock Holmes et le docteur Watson forment un autre exemple, l'intelligence surprenante de Holmes prenant toute sa saveur pour le lecteur face au regard admiratif de son Allié, Watson, le narrateur de l'histoire.

INTRODUCTION AU MONDE EXTRAORDINAIRE

Le Docteur Watson illustre une fonction fort utile des Alliés, celle de nous introduire dans un univers inconnu. Comme Watson, ils peuvent poser les questions à notre place. Quand le héros reste muet ou qu'il serait étrange ou peu naturel de sa part d'expliquer des éléments qui font partie de la seconde nature d'un héros, mais peuvent nous sembler au contraire très exotiques, un Allié peut avoir la tâche d'expliquer des points dont on a besoin. Il prend parfois la place d'un « personnage spectateur », quelqu'un qui voit le Monde extraordinaire de l'histoire avec un regard neuf, comme j| nous arriverait de le faire si nous étions avec eux.

Le romancier Patrick O'Brian a utilisé cette méthode dans sa série-fleuve *Jack Aubrey* sur la marine britannique. Son héros est similaire à ceux des livres maritimes comme *Horatio Hornblower* de C. S. Forester, mais les livres de O'Brian se distinguent par l'introduction d'un Allié de poids, fidèle au fringant Capitaine des mers, en la personne du personnage de Stephen Maturin, un médecin, naturaliste, agent secret, étranger aux choses de la mer malgré des décennies de traversées maritimes en compagnie de son ami capitaine. O'Brian offre une part de comédie grâce aux tentatives infructueuses de Stephen pour comprendre le jargon maritime. Mais il offre dans le même temps une bonne raison à un Jack exaspéré de nous expliquer dans le détail les batailles et les techniques de marin, ce que nous, lecteurs, nous souhaitons en partie connaître.

LES ALLIÉS DANS LE WESTERN : LE *SIDEKICK* (LE COMPLICE, L'ASSISTANT)

Dans la riche tradition du Western hollywoodien, que ce soit les séries télévisées ou les films cinéma, l'Allié est appelé « *sidekick* », un terme qui remonte au début du XIX^{e} siècle et qui désignait dans l'argot des

pickpockets la poche de côté sur les pantalons. En d'autres termes, le *sidekick* est quelqu'un que vous gardez aussi proche de vous que votre propre poche de pantalon. Toute série de western se devait d'incorporer cet Allié à son histoire, de « l'ami indien de confiance » Tonto dans *Lone Ranger (*1949, 221 épisodes) au complice comique de Wild Bill Hickok, Jingles, interprété par Andy Devine, qui a aussi rempli le rôle d'Allié dans de nombreux westerns, à commencer par *La Chevauchée fantastique*. Le Kid de Cisco possède son faire-valoir comique en la personne de Pancho, Zorro est accompagné de son silencieux, mais indispensable complice Bernardo. Walter Brennan a joué une série de *sidekick*, aidant notamment John Wayne dans *La Rivière rouge*, allant au-delà du simple rôle d'Allié, porteur d'un relief comédie et permettant au héros de discuter. Il servait aussi de conscience, marmonnant à chaque fois que le personnage joué par John Wayne commettait une erreur d'ordre moral et se réjouissant quand le fils adoptif de Wayne osait enfin tenir tête à son père.

Les relations avec l'Allié peuvent s'avérer particulièrement complexes, se transformant parfois en matière dramatique en tant que telle. Un grand nombre d'histoires ont été écrites et filmées sur l'homme de loi pharisaïque de Western qu'est Wyatt Earp et de son indiscipliné, malade, alcoolique et très dangereux Allié, Doc Holliday. Dans certaines versions de l'histoire, comme celle, tonnante, du réalisateur John Sturges, *Règlements de compte à O.K. Corral*, les deux personnages sont pratiquement de force égale. Alors qu'ils joignent leurs forces pour affronter la menace extérieure que représente le gang des Clanton, ils forment aussi les deux parties du grand débat qui agite la culture américaine, entre l'univers de rigidité morale des puritains incarné par Wyatt Earp, respectueux de la loi et sa face plus rebelle, sauvage, représentée par Holliday, un joueur venu du vieux Sud.

LES ALLIÉS NON HUMAINS

Les Alliés n'ont pas la nécessité d'être humains. Dans certaines religions, un esprit protecteur est assigné à chaque individu, un *sidekick* ou un Allié de toute une vie. Ce peut être un ange, l'ange gardien supposé prendre soin de nous et nous guider sur le droit chemin ou une moindre déité, quelle qu'elle soit. Les Égyptiens nous ont enseigné que Khnoum, le dieu constructeur à tête de bélier, a façonné chaque personne à base d'argile sur son tour de potier et qu'il a créé dans le même temps un « Ka » ou esprit

protecteur qui possède exactement la même forme. Le Ka accompagnait chaque personne dans sa vie et même dans sa vie ultérieure, aussi longtemps que le corps de la personne était préservé. Son but était d'encourager la personne à vivre une bonne et utile existence.

Les Romains croyaient également que chaque homme avait un gardien de l'esprit ou un allié, son « *genius »,* et que chaque femme avait un « *juno* ». Originellement, il s'agissait des fantômes des ancêtres d'une famille distinguée. Mais ils devinrent ensuite des gardiens individuels sous forme de déités. Chacun devait effectuer des offrandes pour son *genius* ou *juno* le jour de son anniversaire, en échange d'être guidé et protégé ou de bénéficier d'un pouvoir spirituel supérieur. Les individus pouvaient bénéficier de la protection de ces Alliés surnaturels, mais aussi les familles, les domestiques, le Sénat, les villes, les provinces et même l'ensemble de l'Empire.

La pièce de théâtre et le film *Harvey* montrent un homme lié à un ami imaginaire, une sorte d'Allié psychique qui l'aide à affronter la réalité. Sam, le personnage de *Tombe les filles et tais-toi* (1972, scénario, Woody Allen) invoque l'esprit des personnages incarnés par Humphrey Bogart pour le guider dans les subtilités de l'amour. *La Vie est belle* dépeint de son côté un homme aidé par un ange allié.

LES ALLIÉS ANIMAUX

Les animaux en tant qu'Alliés sont habituels dans les récits. Les déesses en particulier sont souvent accompagnées par des animaux alliés, comme Athéna et sa chouette, ou Artémis et le cerf, souvent aperçu courant à ses côtés. Le bouffon du conte folklorique européen *Till Eulenspiegel* (Till l'espiègle), était toujours associé à deux symboles, le miroir et la chouette. Le nom Eulenspiegel signifie d'ailleurs « le miroir de la chouette », suggérant qu'il est aussi rusé qu'une chouette et qu'il tient un miroir dans sa main, symbolisant l'hypocrisie de la société d'alors. La chouette devint un Allié hésitant pour Till dans le film *Till Eulenspiegel*. Les héros des Westerns sont aussi généralement aidés par des animaux alliés comme Trigger, l'élégant coursier de Roy Rogers ou le chien Bullet.

Les alliés de l'au-delà

D'anciens contes folkloriques ont même recours à des Alliés parmi les morts. Le nom du groupe de rock *The Grateful Dead* trouvait son origine dans un conte où des morts apportaient leur aide à des vivants en remerciement pour avoir permis que leur âme repose en paix, une sorte de dette qu'ils remboursaient après qu'un enterrement décent leur a été accordé. *The Helpful Ghost* est le titre d'un roman de Sheila Rosalynd Allen dans lequel un fantôme s'occupe de régler des histoires sentimentales dans une vieille maison.

Des serviteurs utiles

Un autre motif est le concept du « serviteur utile », un personnage en réserve dans les histoires romantiques qui aide le héros dans son but en portant des messages amoureux, en lui procurant des déguisements, des refuges, des voies d'évacuation pour fuir ou des alibis. Planchet, le patient valet de d'Artagnan, occupe cette place dans *Les Trois Mousquetaires*, tout comme le maître d'hôtel de Dudley Moore, joué par l'imposant John Gielgud dans *Arthur*. Le valet de Batman, Alfred, occupe plusieurs rôles et il faut noter que la fonction d'Allié peut aisément se confondre avec celle de Mentor, car les Alliés accèdent parfois au niveau supérieur, guidant le héros dans son parcours émotionnel et spirituel.

Fonction psychologique

Dans les rêves ou dans la fiction, l'Allié peut représenter les angles inexprimés, non utilisés de notre personnalité, ceux qui doivent être introduits dans l'action pour avancer. Dans les histoires, les Alliés nous rappellent cette part sous-exploitée qui est en nous. Ils nous font penser à des amis réels ou des relations qui pourraient nous être utiles dans le voyage de notre vie. Les Alliés représentent alors des forces internes puissantes susceptibles de venir à notre secours en cas de crise spirituelle.

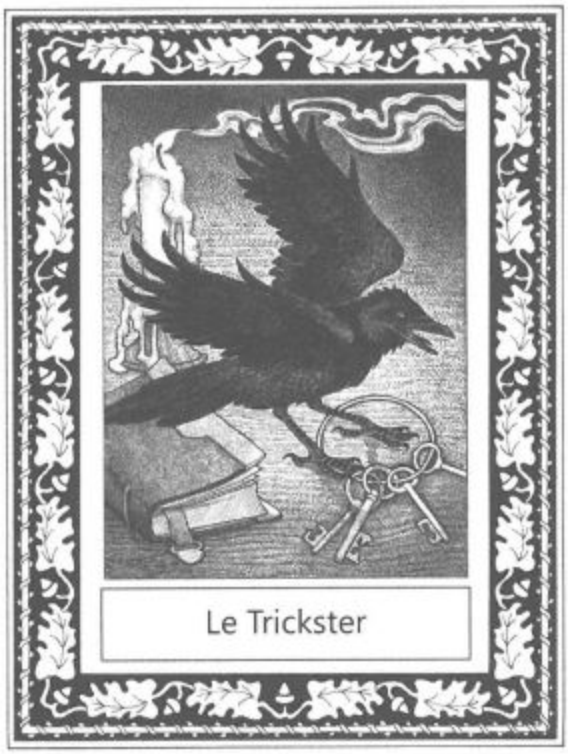
Les alliés modernes

Les Alliés prospèrent dans le monde moderne des récits. En fiction, les Alliés offrent des pistes alternatives pour résoudre des problèmes et aident à compléter la personnalité des héros, se permettant des expressions de peur, d'humour, d'ignorance qui pourraient ne pas être appropriées aux héros. James Bond s'appuie sur son loyal Allié, Miss Moneypenny et a parfois besoin de l'aide de son Allié américain de la CIA, Félix Leiter. Les auteurs de Comics visent à accroître l'attrait de leurs histoires sur les jeunes lecteurs et ajoutent souvent dans cette optique de jeunes Alliés à leurs superhéros, comme Robin, le pupille de *Batman*. Simba, le jeune lion, héros du *Roi lion*, trouve des Alliés amusants sous les traits de Pumbaa et Timon. L'univers de *Star Wars* nous offre une vision du futur où les machines, les animaux, les créatures aliens et les esprits des morts peuvent incarner autant d'Alliés. Les intelligences numériques et les robots vont peu à peu être perçus comme des Alliés naturels au fur et à mesure que nous assisterons à de nouveaux voyages dans l'espace et dans d'autres royaumes encore inexplorés.

Le trickster[1]

« *Cela n’a aucun sens, moi non plus d’ailleurs.* »

Daffy Duck.



Le personnage du **Trickster** incarne l’énergie de la ruse et de la dissimulation et le désir de changement qui en résulte. Nous le retrouvons dans les récits incarnés par des clowns ou des mauvais plaisants. La forme particulière du Héros civilisateur est un des personnages-clefs de la mythologie. Il est aussi très populaire dans le folklore et les contes de fées.

FONCTION PSYCHOLOGIQUE

Les *Tricksters* remplissent plusieurs fonctions psychologiques très importantes. Ils remettent les ego surdimensionnés à leur place et poussent les héros et le public à garder les pieds sur terre. Grâce aux rires spontanés qu'ils provoquent, ils nous aident à comprendre nos entraves et attirent l'attention sur la folie ou l'hypocrisie. Par-dessus tout, ils entraînent des transformations et des changements sains, souvent en attirant notre attention sur un déséquilibre ou l'absurdité d'une situation psychologiquement bloquée. Ce sont les ennemis naturels du statu quo. Les *Tricksters* s'expriment souvent au travers d'incidents burlesques ou de lapsus révélateurs qui nous alertent sur la nécessité d'un changement. Quand nous nous prenons trop au sérieux, il arrive que le côté malicieux de notre personnalité se réveille pour remettre les choses à leur juste place.

FONCTION DRAMATIQUE : LE SOULAGEMENT COMIQUE

Dans les drames, les *Tricksters* remplissent toutes ces fonctions psychologiques auxquelles s'ajoute une fonction dramatique, celle du **soulagement par le comique**. Les tensions qui n'ont pas été soulagées, le suspense et les conflits épuisent affectivement le public. Même, les drames les plus affreux ont besoin d'un moment comique pour ranimer l'intérêt des spectateurs. Une vieille règle du drame met en évidence ce besoin d'équilibre : « **Faites-les beaucoup pleurer, faites-les rire un peu.** »

Les serviteurs et les Alliés du Héros ou de l'Ombre font de très bons *Tricksters*, mais des agents extérieurs à l'intrigue sont également excellents.

La mythologie nous offre de nombreux exemples de *Tricksters* à l'œuvre. Loki, le dieu nordique qui fait des mauvaises blagues, est l'un des plus pittoresques. En vrai *Trickster*, il est le conseiller reconnu des autres dieux, mais complote continuellement à leur destruction, minant ainsi le statu quo. Fier et énergique, sa vigueur soudaine et insaisissable dégèle l'énergie pétrifiée des autres dieux, les poussant ainsi à l'action ou au changement. Il apporte également le soulagement comique si nécessaire aux mythes nordiques généralement sombres.

Loki est parfois un mauvais plaisant comique dans les histoires qui ont pour héros les dieux Odin ou Thor. Dans d'autres histoires, c'est le genre de **Héros civilisateur** (*Trickster* Hero) qui survit grâce à son esprit retors alors qu'il affronte des dieux ou des géants physiquement plus forts que lui.

Enfin, il peut prendre la forme d'un adversaire mortel ou d'une Ombre, menant une armée de morts dans une guerre acharnée contre les dieux.

LES HÉROS *TRICKSTERS*

Ils se sont multipliés comme des lapins dans le folklore et les contes de fées du monde entier. Certains des *Tricksters* les plus appréciés sont des lapins : le Br'er Rabbit (Frère lapin) de l'Amérique du sud, le lièvre fourbe des contes africains et les nombreux lapins, héros de l'Asie du sud-est, de la Perse et de l'Inde. Ces récits opposent le lapin inoffensif, mais plein de ruses et de malice à des ennemis beaucoup plus puissants que lui, des personnages d'Ombre comme les loups, les chasseurs, les tigres, les ours. Le minuscule lapin s'arrange toujours pour sortir indemne de ses aventures avec des adversaires voraces qui, eux, payent cher d'avoir voulu se frotter à un Héros civilisateur.

Bugs Bunny est la version moderne de ces lapins *Tricksters*. Les responsables de la Warner Bros, ont repris des intrigues du folklore pour mettre en scène des histoires où Bugs Bunny se mesure à des chasseurs ou des prédateurs qui n'ont aucune chance, face à sa rapidité d'esprit. De tels farceurs peuplent les dessins animés de Walt Disney : Daffy Duck, Speedy Gonzales, Road Runner(Bip Bip), Tweety Bird (Titi). Walter Lantz nous amuse avec Woody Woodpecker et Chilly Willy le pingouin, tout comme l'éternel Droppy de la MGM qui déjoue toujours les pièges du pauvre loup. Mickey Mouse a commencé sa carrière en parfait *Trickster*, même si avec l'âge, il est devenu un citoyen responsable et un directeur de multinationale.

Les Américains d'origine ont une affection particulière pour les *Tricksters* tels que Coyote et Corbeau (Raven). Les clownesques dieux Kachina du sud-ouest sont à la fois des *Tricksters* très puissants et des comiques de talent.

C'est aussi très amusant que le *Trickster* se fasse, lui aussi, tromper de temps en temps ; comme dans la fable du *Lièvre et la Tortue* où le héros, le lièvre, veut surpasser un animal plus lent que lui, la tortue, qui gagnera grâce à sa persévérance et son esprit d'équipe.

Les Génies aiment générer des problèmes pour le plaisir. Joseph Campbell raconte une histoire nigérienne dans laquelle le Dieu Farceur

Edshu passe le long d'une route, coiffé d'un chapeau rouge d'un côté et bleu de l'autre. Quand les gens interrogent leurs voisins d'en face :

> « Qui était ce type avec un chapeau rouge ? Les autres répondent, mais non, il portait un chapeau bleu ! »

Et tout le monde se querelle. Le dieu farceur peut alors se flatter d'avoir réussi et conclut : « engendrer la contestation, c'est, ce qui m'amuse le plus ».

Les *Tricksters* agissent en catalyseurs, ils affectent la vie des autres sans être atteints eux-mêmes. Eddie Murphy, dans *Le Flic de Beverly Hills*, fait preuve d'une énergie de *Trickster* quand il ébranle le système existant sans que sa personnalité n'en soit affectée. C'est aussi ce qui ressort en partie du personnage de Driss dans *Intouchables*, créant une belle zizanie dans le monde très ordonné de Philippe sans que cela ne l'affecte beaucoup – il s'en amuse à ce titre presque autant que nous.

Les héros des comédies de Charlie Chaplin à ceux des Marx Brothers au casting de *In Living Color* sont des *Tricksters* dont les actions subversives contre l'ordre établi nous font rire de nous-mêmes.

Les héros d'un autre genre portent parfois le masque du *Trickster* le temps de berner une Ombre ou de contourner un Gardien du seuil.

*

Les archétypes permettent aux personnages une grande souplesse de langage. Ils aident à mieux comprendre la fonction jouée par un personnage à un moment donné de l'histoire. Prendre conscience des archétypes aide l'écrivain à se libérer des stéréotypes et lui permet de donner une meilleure profondeur psychologique et une plus grande véracité à ses personnages. Les archétypes peuvent être utilisés pour construire un personnage qui sera à la fois un individu unique et le symbole universel de l'ensemble des défauts et qualités humaines. Nos récits acquièrent un climat psychologique plus proche de la réalité, selon la sagesse des mythes anciens.

Maintenant que nous avons fait la connaissance des habitants du monde des récits, retournons sur la Route du Héros pour étudier plus attentivement les douze étapes de son voyage et l'influence des archétypes.

LIVRE DEUX

LES ÉTAPES DU VOYAGE

LES ÉTAPES DU VOYAGE

Étape un :
Le monde ordinaire

« *Le début d'une histoire est un moment très délicat.* »

Dune, un scénario de David Lynch, d'après le roman de Frank Herbert.

Dans *Le Héros aux mille et un visages*, Joseph Campbell décrit le début du voyage d'un héros classique : « un héros s'aventure hors du monde de la vie habituelle et pénètre dans un lieu de merveilles surnaturelles ». Dans ce chapitre, nous explorerons ce « monde habituel » que nous nommerons Monde ordinaire, nous verrons comment il structure le héros et donne vie aux histoires modernes.

Mythe, conte de fées, film, roman, nouvelle ou livre comique, le début de tout récit porte un poids particulier. Il doit accrocher le lecteur ou le spectateur, donner le ton de l'histoire, suggérer son but, enfin fournir une multitude d'informations sans ralentir le rythme. Le début d'un récit est une phase importante et délicate.

UN GUIDE POUR LE VOYAGE

Pour nous guider à travers le labyrinthe de l'histoire, imaginons que nous sommes une tribu vivant de la chasse et de la cueillette, comme le faisaient nos ancêtres il y a 100 000 ans ou comme le font encore certains hommes dans des contrées lointaines. Nous nous arrêterons à chaque scène du Voyage du Héros avec les voyageurs de la tribu et nous essayerons de nous identifier à eux.

> *Regardez, frères et sœurs de notre tribu natale. Vous voyez, bien que les gens s'en sortent à peine, ils survivent grâce aux stocks presque épuisés de la saison passée. Les temps sont durs et le pays alentour semble sans vie. Notre peuple s'affaiblit sous nos yeux chaque jour davantage, mais un petit nombre d'entre nous est animé d'une énergie inébranlable. Vous aussi, vous vous sentez mal n'appartenant déjà plus à cette terre grise, épuisée. Vous ne le savez sans doute pas encore, mais vous allez bientôt être choisis pour devenir un Héros et rejoindre la société d'élite des Aventuriers de la Vie, ceux qui ont toujours accepté d'affronter et de repousser les limites de l'inconnu. Vous allez entreprendre un voyage pour rendre vie et santé à votre tribu, une aventure dont une seule chose est sûre, c'est que vous en sortirez changé. Vous vous sentez mal à l'aise, mais une grande exaltation vous saisit. Vous possédez l'assurance nécessaire pour rompre avec ce monde, vous êtes prêts à entrer dans celui de l'aventure.*

AVANT DE COMMENCER

Avant même de commencer une histoire, le narrateur doit faire des choix créatifs : quelle sera la première impression du public ? Le titre ? La première ligne du dialogue ? La première image ? À quel moment de la vie

des personnages le récit va-t-il commencer ? Un prologue ou une introduction sont-ils nécessaires ou vaut-il mieux entrer directement dans l'action ? Le début donne le ton et crée l'impression générale. Vous pouvez évoquer une atmosphère, une image ou introduire une métaphore, qui fournira au public le cadre de référence nécessaire pour mieux comprendre votre travail. **L'approche mythologique consiste à utiliser des métaphores ou des comparaisons pour transmettre vos sentiments sur la vie**.

Le grand réalisateur et metteur en scène allemand, Max Reinhardt, pensait qu'il était possible de créer une ambiance dans un théâtre avant même que les spectateurs ne s'asseyent et que le rideau ne se lève. Un titre bien choisi peut faire jaillir une métaphore qui intriguera le public et le mettra en phase avec ce qui va se passer. Une bonne promotion peut déclencher son intérêt par des images et des slogans qui seront des symboles du monde de votre récit. Pour créer une atmosphère particulière efficace, vous ne devez négliger aucun détail : choisissez une musique et une lumière appropriées au moment de l'entrée du public dans la salle, habillez les ouvreuses pour la circonstance et indiquez-leur comment se comporter. Les spectateurs se trouvent ainsi dans l'état d'esprit idéal pour mieux s'identifier au spectacle, que ce soit une comédie, une œuvre romantique, un spectacle d'horreur ou un drame.

Les conteurs commencent leurs récits par des phrases rituelles (« Il était une fois ») et des gestes particuliers afin d'attirer l'attention. Ces signes indiquent à l'auditoire le genre comique, triste ou ironique du récit qu'il va entendre.

Aujourd'hui, il existe, un grand nombre d'éléments (titre, couverture de livre, publicité, affiches, etc.) pour faire naître ces impressions avant même que le livre ou le ticket ne soit acheté. L'histoire est réduite à quelques symboles ou métaphores qui préparent le public en le mettant dans l'ambiance du voyage.

LE TITRE

Un titre représente une indication importante sur la nature de l'histoire et les idées de l'auteur. Un bon titre peut devenir une métaphore à plusieurs niveaux sur la situation du Héros et sur son monde. Le titre *Le Parrain*, par

exemple, suggère que Don Corleone est à la fois le dieu et le père de ses gens. Le graphisme du logo choisi pour le roman et le film introduit une autre métaphore, la main d'un marionnettiste bouge les ficelles d'un pantin invisible. Don Corleone est-il le marionnettiste ou le pantin d'une force supérieure ? Sommes-nous tous les pantins de Dieu ou avons-nous un libre arbitre ? Le titre sous forme de métaphore et l'illustration permettent plusieurs interprétations, mais gardent toute sa cohérence à l'histoire.

LA PREMIÈRE IMAGE/SCÈNE D'OUVERTURE/AMORCE

C'est un outil puissant pour rendre une atmosphère et suggérer le sens de l'histoire. Vous pouvez visualiser une métaphore pour évoquer, en une seule scène, le Monde extraordinaire du deuxième acte, ses conflits et ses dualités. Cette scène suggérera également le thème, alertera le public sur les obstacles que rencontreront les personnages. Le premier plan du film de Clint Eastwood, *Impitoyable*, nous montre un homme dans une ferme, creusant la tombe de sa femme qui vient de mourir. Sa relation avec son épouse et la façon dont elle l'a changé sont les thèmes majeurs du récit. Cette image d'un homme creusant une tombe à l'extérieur de sa maison peut être interprétée comme une habile métaphore de l'intrigue : le héros quitte son foyer et s'aventure sur la terre de la mort, il la croise à chacun de ses pas, il en est témoin, il la cause et peut en être la victime. Le réalisateur reprend la même scène à la fin du film afin de donner l'idée d'un accomplissement, l'homme s'éloigne alors de la tombe et rentre chez lui.

LE PROLOGUE

Certaines histoires commencent par un prologue avant même la présentation des principaux personnages et de leur monde. Le conte *Rapunzel (Raiponce)* débute par une scène qui se passe avant la naissance du héros et Disney commence *La Belle et la Bête* par un prologue illustré sur des vitraux qui raconte le passé de la Bête. Les mythes s'inscrivent dans un cadre qui remonte jusqu'à la Création et les événements qui ont conduit à l'entrée en scène du personnage principal doivent être dépeints. Shakespeare et les auteurs grecs introduisent souvent leur pièce par un prologue, récité par un narrateur ou un chœur afin de donner le ton et de faire connaître le contexte de l'histoire. Dès la première scène *d'Henry V*,

un personnage du chœur nous invite à « user de toutes les forces de notre imagination » pour donner vie aux rois, aux chevaux et aux armées de l'histoire dramatique qui va suivre. « Souffrez qu'un chœur complète les récits de cette dramatique histoire : c'est lui qui, dans cet instant, tenant la place du prologue, implore votre attention patiente, et vous prie d'écouter et de juger la pièce avec indulgence ».

Le prologue a plusieurs fonctions. Il peut communiquer une partie essentielle du passé de l'histoire, ou indiquer au public le genre de l'œuvre, à moins qu'il ne commence le récit après avoir frappé un grand coup pendant que les spectateurs s'installent.

Dans *Rencontres du troisième type*, avant l'apparition du héros, le prologue révèle la découverte en plein désert, d'une mystérieuse escadre d'avions datant de la seconde guerre mondiale, en parfait état. Le public est intrigué par ces énigmes qui donnent un aperçu du merveilleux et de l'excitation qui va suivre.

Dans *Le Dernier Samaritain*, le prologue nous montre un joueur de football professionnel qui hurle comme un dément contre ses équipiers sous la pression de la drogue et du jeu. Cette séquence qui précède la première apparition du héros intrigue et « accroche » le public, elle indique que nous allons voir un film d'action passionnant mettant en jeu la vie et la mort.

Ce prologue et celui de *Rencontres du troisième type* sont quelque peu déroutants. Ils suggèrent que nous allons assister à des événements extraordinaires qui peuvent sembler incroyables. Dans les sociétés secrètes, une vieille règle d'initiation dit que le sujet désorienté sera plus influençable. C'est pourquoi, les membres bandent les yeux des futurs initiés et les promènent dans le noir, ils seront ainsi plus perméables aux suggestions du cérémonial joué par le groupe. Un récit qui désarçonne l'auditoire et bouscule ses conceptions placera plus facilement le public dans un état réceptif. Les spectateurs commenceront alors à faire taire leur scepticisme pour pénétrer plus spontanément dans un Monde extraordinaire imaginaire.

Certains prologues présentent le Méchant ou la menace qui plane sur l'histoire avant l'arrivée du héros. Dans *La Guerre des étoiles*, nous voyons le diabolique Dark Vador kidnapper la princesse Leia avant que le héros, Luke Skywalker, nous soit présenté dans son monde quotidien. Quelques

films policiers commencent par un meurtre puis le détective entre en scène et se met au travail. De tels prologues indiquent au public que l'équilibre de la société vient d'être troublé. Nous assistons alors à un enchaînement d'événements et l'histoire ne finira pas tant que le mal n'aura pas été réparé et l'ordre restauré.

Un prologue n'est pas une nécessité absolue. Les besoins de l'histoire dicteront toujours à l'auteur, la meilleure approche à mettre en place.

Vous pouvez très bien préférer commencer votre histoire en présentant le héros dans son environnement habituel : le « Monde ordinaire ».

LE MONDE ORDINAIRE

Les voyages entraînent fréquemment le héros et le public dans des Mondes extraordinaires. C'est pourquoi la plupart des histoires commencent par décrire le Monde ordinaire du héros qui sert alors d'élément de comparaison. En effet, la spécificité du Monde extraordinaire ne peut ressortir que par contraste avec le Monde de tous les jours d'où vient le héros. Le Monde ordinaire est le contexte, le lieu d'origine, le passé du héros.

Le Monde ordinaire représente en un certain sens le dernier endroit que le héros a connu. Dans la vie, nous passons par une succession de Mondes extraordinaires qui deviennent ordinaires les uns après les autres au fur et à mesure que nous nous y habituons. Les mondes étrangers inhabituels évoluent en lieux familiers d'où partira le prochain voyage vers un nouveau Monde extraordinaire.

LE CONTRASTE

Il est préférable que les écrivains décrivent un Monde ordinaire aussi différent que possible du Monde extraordinaire pour que le héros et le public fassent l'expérience d'un changement radical au moment du Passage du Seuil. Dans *Le Magicien d'Oz*, le Monde ordinaire est filmé en noir et blanc et le Monde extraordinaire d'Oz en Technicolor, rendant ainsi le contraste d'autant plus saisissant. Ce procédé est aussi utilisé dans le thriller *Dead Again* où le Monde ordinaire est cette fois en couleur alors que les *flashback* du Monde extraordinaire cauchemardesque des années 40 sont en

noir et blanc. *City Slickers* oppose la ville morne et concentrée aux vastes champs animés de l'Ouest où se situe la majeure partie de l'action.

Comparé au Monde extraordinaire, le Monde ordinaire paraît calme et ennuyeux, mais il contient les ferments du défi et des sensations fortes. Les problèmes et les conflits du héros y existent déjà, attendant d'être soulevés. C'est ce qui arrive dans le cas des *Femmes du 6e étage.* Jean-Louis s'ennuie ferme dans son Monde ordinaire, embourgeoisé, rempli de certitude. Alors que le Monde extraordinaire des chambres de bonnes lui apparaît rempli d'exotisme, d'aventures, de promesses. Il n'a qu'un escalier à grimper pour y parvenir. Au contraire, dans *Intouchables*, le contraste apparaît plutôt dans l'autre sens au départ. Driss trouve l'univers de François ennuyeux, engoncé, même s'il y trouve rapidement ses avantages et ses repères, notamment en terme de confort. Il s'agit là d'une construction de mondes parallèles ordinaire-extraordinaire avant tout sur une base de différences sociales et culturelles.

LA PRÉFIGURATION DU DANGER : UN MODÈLE DU MONDE EXTRAORDINAIRE

Les écrivains utilisent souvent le Monde ordinaire pour créer un Monde extraordinaire en miniature **annonçant** les batailles et les dilemmes moraux à venir. Dans *Le Magicien d'Oz*, Dorothy s'oppose à Miss Gulch, puis les trois valets de ferme viennent à son secours. Ces premières scènes annoncent les conflits avec la sorcière et l'arrivée à la rescousse de l'Homme de fer blanc, du Lion peureux et de L'Épouvantail.

À la poursuite du diamant vert est un bon exemple d'une technique de préfiguration très habile. Dès le début, les spectateurs assistent au spectacle imaginaire et très élaboré d'une noble héroïne combattant d'affreux Méchants et s'engageant dans une idylle amoureuse avec un héros comiquement idéalisé. La scène est un modèle du Monde extraordinaire que Joan Wilder rencontrera dans l'acte II. La vision idyllique n'est autre que la fin du roman à l'eau de rose qu'elle écrit au milieu du désordre qui règne dans son appartement new-yorkais. Cette scène d'ouverture a un double objectif. Nous comprenons que Joan Wilder envisage les histoires d'amour sous un jour tout à fait irréaliste, mais elle nous prédit également les situations périlleuses qu'elle affrontera dans le Monde extraordinaire de

l’acte II, quand elle rencontrera de vrais Méchants et un homme qui n’a rien d’un prince charmant. La préfiguration aide à unifier une histoire et à lui donner du rythme ou de la poésie.

POSER LES QUESTIONS DRAMATIQUES

Toute bonne histoire pose une série de questions sur le héros.

Atteindra-t-il son but ? Surmontera-t-il ses faiblesses ? Retiendra-t-il les leçons qui lui sont données ? Certaines questions sont directement liées à l’intrigue ou à l’action. Dorothy reviendra-t-elle d’Oz ? E.T. retournera-t-il sur sa planète ? Le héros aura-t-il l’or ? gagnera-t-il le jeu ? aura-t-il le dessus sur les méchants ?

D’autres questions dramatiques concernent la personnalité et les émotions du héros. Le personnage de Patrick Swayze, dans *Ghost*, arrivera-t-il à exprimer son amour ? Dans *Pretty Woman*, Edward, l’homme d’affaires « coincé » apprendra-t-il avec Vivian à se détendre pour jouir de la vie ? Les questions concernant l’action font avancer l’intrigue, mais celles qui sont dramatiques accrochent le public et lui font partager les émotions du héros.

LES PROBLÈMES INTERNES ET EXTERNES

Un héros doit être confronté à des problèmes intérieurs et extérieurs.

Lorsque je développais des contes de fées pour Disney Feature Animation, nous constations souvent que les écrivains savaient camper des héros aux prises avec des problèmes extérieurs bien choisis – la princesse parviendra-t-elle à briser l’enchantement qui a transformé son père en pierre ? Le héros atteindra-t-il le sommet de la montagne de verre et obtiendra-t-il la main d’une princesse ? Gretel sauvera-t-elle Hansel des griffes de la sorcière ? – mais ils négligeaient quelquefois de greffer à leurs héros un problème intérieur à résoudre.

Quel que soit l’héroïsme qu’ils déploient, les personnages sans défi intérieur paraissent fades et ne semblent pas s’impliquer vraiment. Il leur faut une faiblesse de caractère ou un problème intérieur à résoudre. Ils doivent apprendre quelque chose pendant l’histoire : comment se comporter

avec autrui, avoir confiance en eux-mêmes, savoir lire au-delà des apparences. Le public adore voir des personnages qui progressent et affrontent leurs conflits intérieurs aussi bien que les problèmes de la vie.

FAIRE UNE ENTRÉE RÉUSSIE

En tant qu'auteur, vous devez maîtriser parfaitement la première impression que produira votre héros. Que fait-il lorsque nous le voyons pour la première fois, au moment où il fait son entrée ? Comment est-il habillé ? Est-il seul ou dans un groupe ? De quel genre de personnes est-il entouré et comment se comportent-elles avec lui ? Quels sont son attitude, son état émotionnel, son but, à ce moment précis ? Rentre-t-il sur scène à un moment de l'histoire ou est-il présent dès les premières images ? Raconte-t-il l'histoire lui-même, nous est-elle contée par un autre personnage ou est-elle vue à travers le regard objectif d'un narrateur conventionnel ?

Tous les acteurs aiment « faire leur entrée », c'est un moment capital où s'établit la relation avec le public. Même si le script a prévu que le personnage sera déjà sur scène au lever de rideau, l'acteur saura malgré tout faire une entrée, par son apparence et son comportement. Nous, écrivains, faciliterons l'entrée du héros en réfléchissant à la première impression qu'il produira. Que fait-il ? Que dit-il ? Que sent-il ? Dans quel contexte, le voyons-nous pour la première fois ? Est-il serein ou tourmenté ? Exprime-t-il pleinement ses émotions ou bien les refoule-t-il pour mieux les faire éclater plus tard ?

Le point le plus important demeure ce que fait le personnage quand il entre en scène. La première action du personnage est une merveilleuse opportunité pour mettre l'accent sur son attitude, son état émotionnel, son statut social, « ses points forts » et ses problèmes. Le comportement premier du héros doit révéler son caractère à moins que vous n'ayez adopté le parti de désorienter les spectateurs et de dissimuler la véritable nature de votre héros.

Tom Sawyer frappe d'emblée notre imagination parce que Samuel Clemens a magnifiquement campé le personnage de son gamin du Missouri dès la première image. La première fois que nous voyons Tom, son comportement caractéristique nous révèle son attitude envers la vie : il arrive à transformer un travail très ennuyeux – repeindre la clôture – en un

merveilleux jeu de l’esprit. Tom est un professionnel, très apprécié de ses victimes. La personnalité de Tom nous est révélée par chacune de ses actions, mais plus clairement encore par son entrée en scène qui" définit son attitude envers la vie.

Les acteurs qui montent sur scène, les écrivains qui font apparaître un personnage, essaient de faire entrer le public dans le jeu ou de susciter une identification semblable à une transe. La magie de l’écriture pousse l’auditoire à projeter une part de son ego sur le personnage de l’histoire, qu’il soit sur une page, sur la scène ou à l’écran.

Vous pouvez créer une atmosphère d’anticipation en faisant parler du héros par d’autres personnages, avant son entrée en scène. Cependant, c’est la première impression qui compte, le public retiendra la première action du héros – son entrée dans le récit.

LA PRÉSENTATION DU HÉROS AU PUBLIC

Entre autres fonctions importantes, le Monde ordinaire a pour mission de **présenter** le héros au public. Comme dans la vie sociale, cette présentation établit des liens entre les gens et fait émerger certains des intérêts communs qui permettront d’amorcer le dialogue. D’une certaine façon, nous devons reconnaître que le héros nous ressemble. L’histoire doit vraiment nous inviter à rentrer dans sa peau, à voir le monde par ses yeux. Comme par magie, nous projetons une partie de notre conscience sur le héros. Pour que cette magie opère, nous devons établir un fort courant de sympathie ou un intérêt commun entre le héros et son public, cela ne veut pas dire que le héros doit être obligatoirement bon et aimable. Il n’a même pas besoin d’être sympathique, mais il doit « engendrer l’adhésion », expression utilisée par les directeurs de films pour décrire la dose de compréhension et de compassion que les spectateurs doivent éprouver pour le héros. Même si le héros est sournois ou méprisable, nous devons toujours comprendre son engagement et pouvoir nous imaginer que nous adopterions une attitude similaire dans les mêmes circonstances.

L’IDENTIFICATION

Les premières scènes doivent engendrer **l'identification** du spectateur au Héros, le sentiment qu'ils sont pareils.

Comment y parvenir ? Créez l'identification en donnant aux héros des objectifs, des motivations, des désirs et des besoins universels. Nous pouvons tous nous projeter dans des motivations telles que le besoin de reconnaissance, d'affection, d'acceptation ou de compréhension. Le scénariste Waldo Sait, parlant de son script *Midnight Cowboy*, dit que son héros Joe Buck était conduit par le désir humain universel d'être touché. Malgré le comportement léger de Joe Buck, nous sympathisons avec ce besoin ressenti par chacun de nous à un moment ou à un autre. L'identification avec des besoins universels établit un lien entre les spectateurs et le héros.

Cela fonctionne pleinement dans les comédies populaires à succès. Il n'y a qu'à penser au facteur – Kad Merad des *Ch'tis* ou de Driss-Omar Sy dans *Intouchables*, deux personnages hautement et immédiatement identifiables, proches de nous, de préoccupations.

LES DÉFAUTS DU HÉROS – SES LACUNES

Les héros de contes de fées ont un dénominateur commun, une qualité qui les unit à travers les différences de culture, de lieu et de temps. Il leur **manque** quelque chose, ou bien quelqu'un leur a été enlevé. Souvent, ils viennent de perdre un membre de leur famille. Une mère ou un père est mort, ou bien un frère ou une sœur a été kidnappé. Les contes de fées traitent de la recherche de la plénitude et de l'intégrité et c'est souvent la soustraction d'un des membres de la famille qui lance l'action. La nécessité de trouver les pièces manquantes pousse le récit vers la perfection finale de « puis ils vécurent très heureux ».

Un grand nombre de films commencent en montrant une famille ou un héros incomplet. Joan Wilder dans *À la poursuite du diamant vert* ou Roger Thornhill dans *La Mort aux trousses* sont incomplets parce qu'il leur manque un compagnon ou une compagne idéal(e) pour équilibrer leur vie. Le personnage de Fay Wray dans *King Kong* est un orphelin qui sait seulement « qu'il a un oncle quelque part ».

Ces éléments manquants aident à susciter la sympathie envers le héros et amènent les spectateurs à désirer son éventuelle plénitude. Le public déteste le vide créé par une pièce manquante dans un personnage.

D'autres récits nous montrent un héros fondamentalement équilibré jusqu'à ce qu'un ami intime ou un parent soit kidnappé ou tué dans le premier acte, lançant ainsi une histoire de sauvetage ou de vengeance. Dans *La Prisonnière du désert*, John Ford commence par l'annonce de l'enlèvement d'une jeune femme par les Indiens, démarrant ainsi une saga classique de recherche et de sauvetage.

Quelquefois, la famille du héros est complète, mais quelque chose manque à la personnalité du héros – une qualité telle que la compassion, le pardon, ou la capacité d'exprimer son amour. Le héros de *Ghost e*st incapable de dire « Je t'aime » au début du film. Ce n'est qu'après un voyage entre la vie et la mort qu'il est capable de prononcer ces mots magiques.

Il peut aussi être très efficace de montrer le héros incapable d'accomplir certaines tâches simples au début du récit. Dans *Des gens comme les autres*, le jeune héros Conrad est incapable de manger le pain perdu que sa mère lui a préparé. Cela signifie, en langage symbolique, son incapacité à accepter d'être aimé et choyé, en raison de la grande culpabilité qui l'accable depuis la mort accidentelle de son frère. Ce n'est qu'après avoir entrepris le voyage émotionnel du héros, qu'il revit le processus de la mort et qu'il est enfin capable d'accepter qu'on lui témoigne de l'amour. À la fin du récit, la petite amie de Conrad propose de lui préparer son petit déjeuner, et cette fois-ci, il a faim. En langage symbolique, sa soif de vivre est revenue.

LES DÉFAUTS À L'ORIGINE DE LA TRAGÉDIE

La théorie grecque de la tragédie, écrite il y a vingt-quatre siècles par Aristote, décrit un défaut fréquent chez les héros tragiques. Ils peuvent être doués d'admirables qualités, mais parmi elles il y a un défaut tragique ou *hamartia* qui les oppose à leur destin, à leurs camarades ou aux dieux. Ceci conduit finalement à leur destruction.

Généralement, ce défaut tragique était une sorte de fierté ou d'arrogance appelée *Hubris*. Les héros tragiques sont souvent des êtres supérieurs avec

d’extraordinaires talents, mais ils ont tendance à se voir égaux ou meilleurs que les dieux. Ils ignorent les avertissements ou défient le code moral en vigueur pensant qu’ils sont au-dessus des lois des dieux et des hommes. Cette arrogance fatale libère inévitablement une force appelée *Némésis*, à l’origine la déesse de la vengeance. Elle avait pour rôle de rééquilibrer les forces, habituellement en provoquant la destruction du héros tragique.

Tout héros bien campé présente une trace de ce défaut tragique – faiblesse ou faute – qui le rend totalement humain et réel. Les héros parfaits, ne sont pas vraiment intéressants et rendent difficile l’identification. Même Superman a des points faibles qui font de lui un personnage humain et sympathique : sa vulnérabilité à la pierre Kryptonite, son incapacité à voir à travers le plomb et son identité secrète qui risque toujours d’être révélée.

LE HÉROS BLESSÉ

Il peut arriver qu’un héros paraisse équilibré et maître de lui-même, mais cette maîtrise apparente cache une **blessure** psychologique profonde.

La plupart d’entre nous gardent en eux une souffrance ancienne, une blessure que nous oublions la plupart du temps, mais qui nous rend vulnérables à un certain niveau de conscience. Ces blessures, rejets, trahisons, désappointements sont des échos personnels d’une souffrance universelle : la peine de l’enfant séparé physiquement et émotionnellement de sa mère. À un niveau plus élevé, nous portons tous la blessure de la séparation de Dieu ou de la matrice originelle, ce lieu dont nous sommes issus auquel nous retournerons à notre mort. Comme Adam et Ève chassés du Paradis, nous sommes pour toujours séparés de nos racines, isolés et blessés.

Pour humaniser un héros ou n’importe quel personnage, affectez-le d’un handicap visible ou d’une profonde blessure émotionnelle. Le héros de *L’Arme fatale*, joué par Mel Gibson est sympathique parce qu’il a perdu un être aimé. Sa blessure le rend irritable, suicidaire, imprévisible et intéressant. Les cicatrices de votre héros révèlent ses faiblesses et ses vulnérabilités, les aspects de sa personnalité qu’il doit protéger et défendre. Un héros peut aussi avoir renforcé certains aspects de sa personnalité comme moyen de défense contre ses souffrances. Driss fait preuve d’un

humour à vannes à toute épreuve dans *Intouchables*, lui permettant dès lors de franchir les frontières sociales, alors que François est fragilisé dès le départ de façon prégnante via son handicap qui l'a rendu morose, amer.

Le film *Le Roi pêcheur* est une étude approfondie de deux hommes et de leurs blessures psychologiques. L'histoire s'inspire du Saint-Graal et du Fisher King de *La Légende du roi Arthur*, dont la blessure physique symbolise la blessure de l'esprit. La légende parle d'un roi qui a été blessé à la cuisse et ne pouvait plus diriger son royaume ni trouver un quelconque plaisir dans la vie. Sous son règne affaibli, la terre se mourait et seul le pouvoir magique et spirituel du Saint-Graal pouvait la faire revivre. La quête des Chevaliers de la table ronde pour trouver le Graal symbolise la grande aventure entreprise pour rendre la santé et l'intégrité à un système qui a été très affaibli. Le psychologue jungien Robert A. Johnson apporte un éclairage au sens de la blessure de Fisher King dans son livre sur la psychologie masculine, *He (Lui)*.

John Wayne dans le western classique, *La Rivière rouge*, incarne Tom Dunson, héros blessé presque tragique. Au début de sa carrière de vacher, Dunson commet une erreur morale terrible en se laissant guider par sa tête plutôt que par son cœur. Ce choix conduit à la mort de sa bien-aimée, et tout au long du récit on le voit porter les cicatrices psychiques de cette blessure. Son sentiment de culpabilité le rend de plus en plus dur, autocratique et péremptoire, et le conduit presque à sa destruction et à celle de son fils adoptif jusqu'à ce que la blessure cicatrise lorsqu'il redonne une place à l'amour dans sa vie.

La blessure d'un héros peut être invisible. Les gens dépensent une grande énergie à dissimuler leurs points sensibles et vulnérables. Mais dans une personnalité bien équilibrée ils apparaissent là où l'on constate susceptibilité, attitude défensive ou un peu trop de confiance en soi. La blessure peut ne jamais être exprimée ouvertement au public – rester un secret entre le narrateur et le personnage. Mais cela confère au héros un certain réalisme et entraîne une complicité avec le spectateur, car nous portons tous les cicatrices d'humiliations passées, de rejets, de déceptions, d'abandons et d'échecs. De nombreux récits traitent du voyage entrepris pour guérir une blessure ou reconstituer la pièce manquante d'une psyché déchirée.

COMPRENDRE QUEL EST L'ENJEU

Les lecteurs et les spectateurs doivent rapidement connaître l'enjeu de l'histoire pour pouvoir s'impliquer dans l'aventure et se préoccuper du sort du héros. En d'autres termes, ils doivent pouvoir évaluer les conséquences de l'échec ou de la réussite du héros lui-même, la société et le monde dans lequel il vit.

Les mythes et les contes de fées sont de bons modèles pour définir les enjeux. Ils mettent souvent en place une situation menaçante qui les rend très clairs. Le héros doit souvent suivre un parcours initiatique où il risque sa vie. Le héros grec Persée, dans le film *Le Choc des titans*, doit subir bien des épreuves pour que sa bien-aimée, la princesse Andromède, ne soit pas dévorée par un monstre marin. D'autres contes dépeignent une famille dont les membres sont en danger, dans *La Belle et la Bête*, nous voyons le père être l'objet de menaces. La Belle va au-devant d'une situation dangereuse à la merci de la Bête. Son père devra dépérir et mourir à moins qu'elle n'exécute les ordres de la Bête. Les enjeux sont élevés et clairs.

Les scénarios échouent souvent pour la simple raison que les enjeux ne sont pas assez élevés. Une histoire où le héros sera seulement embarrassé en cas d'échec a de grandes chances de déclencher une réaction mitigée, un « et alors ? » des lecteurs ou des spectateurs. Assurez-vous que les enjeux sont d'importance : la vie ou la mort, la fortune, et même l'âme du héros.

L'HISTOIRE ANTÉRIEURE ET L'EXPOSÉ

Le Monde ordinaire est l'endroit le plus approprié pour exposer la situation, décrire l'histoire passée. L'histoire antérieure (Backstory) réunit toutes les informations pertinentes sur l'histoire d'un personnage et son passé – ce qui l'a amené à la situation du début du récit. L'exposition est l'art de raconter plaisamment l'histoire antérieure et de donner toute autre information utile à l'intrigue : la classe sociale du héros, son éducation, ses habitudes, ses expériences ainsi que la situation sociale dominante et les forces susceptibles d'affecter le héros. L'exposition doit donner tous les renseignements cruciaux dont le public a besoin pour comprendre le héros et le récit. L'histoire antérieure et l'exposition font partie des savoir-faire les plus difficiles à maîtriser dans l'écriture.

Un exposé maladroit refroidit l'histoire, un exposé brutal donnant l'histoire antérieure sous la forme d'une voix off ou d'un « *Harry the explainer* » qui n'intervient que pour dire au public ce que l'auteur veut qu'il sache est trop centré sur lui-même. Il est préférable de placer les spectateurs directement dans l'action et les laisser comprendre au fur et à mesure du déroulement de l'histoire.

Les spectateurs se sentiront plus impliqués s'ils doivent réfléchir un peu pour rassembler les différents éléments du passé à travers des indications visuelles ou des informations lâchées quand les personnages sont perturbés ou en fuite. L'histoire antérieure peut être révélée parcimonieusement au cours du récit. De nombreuses informations sont révélées par ce que les gens **ne disent pas**.

Les secrets révélés lentement et douloureusement sont à l'origine de nombreuses histoires dramatiques. Couche par couche, les défenses qui protègent un secret préjudiciable se déchirent. Le public participe ainsi à une énigme ou un puzzle émotionnel.

LE THÈME

Le Monde ordinaire est le lieu dans lequel vous devez décrire le thème de votre récit. De quoi s'agit-il ? Si l'on devait résumer son essence en une seule phrase, quelle serait-elle ? Quelle idée ou quelle qualité est au cœur du récit ? L'amour ? La confiance ? La trahison ? La vanité ? Les préjugés ? L'avarice ? La folie ? L'ambition ? L'amitié ? Que cherchez-vous à exprimer ? Votre thème est-il « l'amour triomphe de tout », « on ne peut pas tromper un honnête homme », « nous devons nous unir pour vaincre » ou « l'argent est-il la cause de tous les maux » ?

Thème est un mot qui vient du grec et dont le sens est proche du mot d'origine latine « **prémices** ». Les deux termes veulent dire « première manifestation » qui aide à déterminer les événements à venir. Le thème d'un récit est une affirmation sur un aspect particulier de la vie. Il est généralement exposé quelque part dans le premier acte, dans le Monde ordinaire. Il peut transparaître à travers une remarque impromptue d'un des personnages exprimant une croyance qui sera rigoureusement testée au cours du récit. Le véritable thème d'un récit peut ne pas apparaître tout de suite, mais tôt ou tard vous devez en prendre conscience. Il faut savoir que

le thème est essentiel aux décisions finales qui concernent les dialogues, l'action et tout ce qui transforme un récit en un ensemble cohérent. Dans un bon récit, chaque chose est d'une façon ou d'une autre reliée au thème, et le Monde ordinaire est l'endroit pour faire la première déclaration de l'idée principale.

LE MAGICIEN D'OZ

Je me réfère souvent au *Magicien d'Oz* parce que c'est un film classique que beaucoup ont vu, un Voyage du Héros assez typique avec des étapes clairement définies. Ce film présente aussi une analyse psychologique d'une profondeur surprenante. Il peut être lu comme un conte de fées d'une petite fille qui essaie de rentrer au foyer, mais aussi comme une métaphore d'une personnalité qui essaie de se réaliser.

> *Au commencement de l'histoire, Dorothy a un problème extérieur précis. Son chien Toto a retourné le massif de fleurs de Miss Gulch et Dorothy va avoir des ennuis. Elle essaie d'obtenir le soutien de son oncle et de sa tante, mais ils sont trop occupés à se protéger contre la tempête qui se prépare. Comme les héros des mythes et des légendes qui l'ont précédée, Dorothy est agitée, ne se sent pas à sa place dans cette situation.*
>
> *Dorothy a aussi un problème intérieur clair. Elle n'est plus à sa place, elle ne se sent pas « chez elle ». Comme les héros incomplets des contes de fées, un élément important manque à sa vie – ses parents sont morts. Elle ne le sait pas encore, mais elle va bientôt se lancer dans une quête afin de se réaliser, non pas par un mariage ou en fondant une famille idéale, mais en affrontant une série de forces magiques qui représentent les parties constituant une personnalité parfaite et achevée.*
>
> *De façon prémonitoire, Dorothy a une aventure qui à petite échelle est un modèle réduit de l'aventure qu'elle vivra dans le Monde extraordinaire. Par ennui, elle essaie de se balancer sur le rail étroit d'un enclos à cochons et tombe dedans. Trois fermiers sympathiques la sauvent du danger, préfigurant les rôles que les mêmes acteurs joueront dans le Monde extraordinaire. La scène dit dans le langage des symboles que Dorothy a marché sur une corde raide tendue entre*

des signes antagonistes de sa personnalité, et tôt ou tard elle aura besoin de toute l'aide qu'elle pourra obtenir et de toute son énergie pour survivre à l'inévitable entrée dans le conflit.

*

Les héros peuvent ne pas avoir de pièces manquantes, défauts ou blessures apparentes. Ils peuvent être simplement agités, mal à l'aise et déplacés par rapport à leur environnement ou leur culture. Ils peuvent s'en être sortis, en essayant de s'adapter à des conditions malsaines en utilisant différents mécanismes ou béquilles tels que des situations de dépendance chimique ou émotionnelle. Ils peuvent s'être trompés eux-mêmes en se persuadant que tout va bien. Mais tôt ou tard, une nouvelle force entre dans le récit pour rendre clair qu'ils ne peuvent plus longtemps piétiner. Cette nouvelle énergie se nomme l'Appel de l'aventure.

EXERCICES

1. Quel est le Monde ordinaire de *Big ? Liaison fatale ? Le Roi pêcheur ?* Prenez l'exemple d'un film, d'une histoire ou d'une pièce de théâtre de votre choix. Comment l'auteur présente-t-il le héros ? Révèle-t-il son caractère ? Donne-t-il l'exposé de la situation ? Suggère-t-il le thème ? Est-ce que l'auteur utilise une image pour suggérer ou préfigurer l'orientation de l'histoire ?
2. En utilisant votre langage, testez si vous avez une connaissance approfondie de votre héros ? Faites une esquisse biographique complète, en précisant son histoire personnelle, son apparence physique, son éducation, son milieu familial, ses expériences de travail, ses histoires d'amour, ses dégoûts et ses préjugés, ses préférences en matière de nourriture, vêtements, cheveux, voitures, etc.
3. Faites un timeline, en spécifiant ce que le personnage faisait et où il était à chaque étape de sa vie. Trouvez ce qui se passait

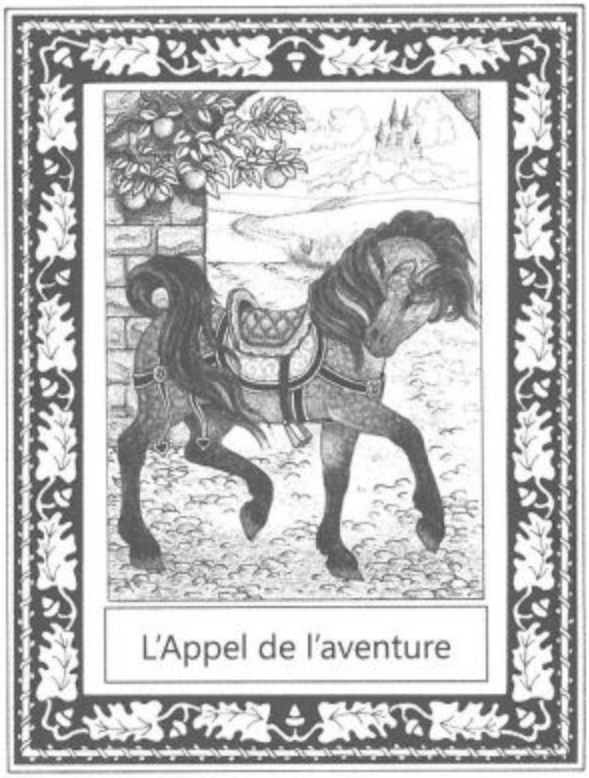
dans le monde à ces moments-là. Quels événements, idées, et gens ont eu le plus d'influence sur votre personnage.

4. De quelle façon l'histoire de votre héros est-elle incomplète ? Soyez très précis sur ses besoins, ses motivations ses objectifs, ses blessures, ses fantasmes, ses souhaits, ses lacunes, ses faux-fuyants, ses regrets, ses défenses, ses faiblesses et ses névroses. Quelle caractéristique isolée pourrait conduire à la destruction ou à la chute de votre héros ? Qu'est-ce qui pourrait le sauver ? Est-ce que votre personnage a à la fois un problème intérieur et extérieur ? Est-ce qu'il éprouve un besoin humain universel ? Comment fait-il pour le satisfaire ?
5. Faites une liste de tous les points de l'histoire antérieure et de l'exposition que le public a besoin de connaître pour lancer le récit. Comment ces éléments peuvent-ils être révélés indirectement, visuellement, au cours de l'histoire, à travers un conflit ?
6. Des cultures différentes nécessitent-elles des récits différents ? Les hommes et les femmes ont-ils besoin de récits différents ? Leur Voyage du Héros est-il différent ?

Étape deux :
l’appel de l’aventure

« *Voici venir la fortune, l’aventure et la gloire ! La grande affaire d’une vie !… Et un long voyage en mer qui commencera à 6 heures demain !* »

King Kong de James Creelman et Ruth Rose.



Le Monde ordinaire de la plupart des héros est statique, mais instable. Les graines du changement et celles du développement ont été semées, elles n’attendent plus qu’une nouvelle énergie pour germer. Cette énergie

nouvelle, représentée sous de multiples formes dans les mythes et les contes de fées, Joseph Campbell la nomme **l'Appel de l'aventure**.

> *Les difficultés assombrissent l'atmosphère de la Tribu natale.*
>
> *Vous entendez l'appel dans les grognements de vos estomacs vides et les cris de vos enfants affamés. À perte de vue, la terre est désolée ; une évidence s'impose : quelqu'un doit quitter le territoire familier des ancêtres, partir pour cette terre inconnue et étrange qui nous emplit d'effroi. Mais il faut agir, prendre des risques afin de permettre à la vie de continuer.*
>
> *Une silhouette surgit de la fumée du feu de camp, un vieil homme de la Tribu qui vous montre du doigt. Vous avez été choisi comme explorateur, vous êtes appelé à entamer une nouvelle quête. Vous y risquerez votre vie pour que la vie de la Tribu natale puisse continuer dans la dignité.*

FAIRE AVANCER L'HISTOIRE

Nous retrouvons l'Appel de l'aventure sous des noms différents tels que « l'incident déclencheur », « le catalyseur » ou encore « le détonateur » dans diverses méthodes d'écriture de scénario qui toutes reconnaissent la nécessité d'un fait nouveau pour faire avancer l'histoire, la présentation du personnage principal une fois terminée.

Cet Appel peut prendre la forme d'un message ou d'un Messager. Ce peut être un nouvel événement tel qu'une déclaration de guerre, l'arrivée d'un télégramme annonçant que des hors-la-loi viennent de s'échapper et arriveront en ville par le train de midi pour abattre le shérif. Signifier un acte judiciaire à quelqu'un, lancer une assignation sont aussi des façons de délivrer des Appels lors de poursuites judiciaires.

L'Appel peut venir de la personne même du héros, son inconscient lui envoie alors un message l'avertissant qu'il est temps de changer. Ces signaux sont communiqués par des rêves, des fantasmes ou des visions. Roy Neary, dans *Rencontres du troisième type*, reçoit l'Appel sous forme d'images obsédantes de la Tour du Diable dérivant de son subconscient. Des rêves troublants ou prophétiques nous aident à aborder une nouvelle

phase de croissance en nous révélant par métaphores les changements émotionnels qui nous attendent.

Le héros peut être simplement las de la situation. Le malaise grandit jusqu'à ce qu'une dernière goutte d'eau fasse déborder le vase et le pousse à s'engager dans l'aventure. Joe Buck, dans *Midnight Cowboy*, en a assez de faire la vaisselle dans un restaurant, il sent l'Appel grandir en lui. À un niveau plus profond, ce besoin humain universel qui est en lui va le pousser à sauter le pas, après un dernier jour de travail particulièrement misérable. Ce même sentiment de lassitude qui poussera Jean-Louis (Fabrice Luchini) à franchir le pas et s'installer au sixième étage dans son propre grenier transformé, comme c'est le cas pour ses voisines espagnoles, en chambre.

LES COÏNCIDENCES

Une série d'incidents ou de coïncidences est parfois le signe qui lance le héros dans l'aventure. Il s'agit de la force mystérieuse de synchronisme que C. G. Jung analyse dans ses écrits. La répétition accidentelle de mots, d'idées ou d'événements peut avoir une signification particulière et attirer l'attention sur la nécessité d'agir ou d'opérer un changement. De nombreux films de suspense comme *L'inconnu du Nord-Express* d'Hitchcock se développent à partir de la rencontre fortuite de deux personnes.

LA TENTATION

L'Appel de l'aventure appelle aussi le héros en le soumettant à la tentation : une affiche de voyage représentant un paysage exotique, l'éventualité d'une aventure amoureuse, le scintillement de l'or, la rumeur d'un trésor, le chant des sirènes, l'ambition. Dans la légende d'Arthur, Perceval (alias Parsifal), le jeune et innocent héros se lance dans l'aventure parce qu'il a vu cinq magnifiques chevaliers dans leur armure, chevauchant vers une quête inconnue. Perceval n'a jamais vu de telles créatures et ne peut résister, il les suit. Il se sent obligé de savoir qui ils sont, mais ne réalise pas que son destin est de devenir un des leurs.

LES MESSAGERS DU CHANGEMENT

L’Appel de l’aventure est souvent transmis par un personnage du récit qui représente l’archétype du Messager. Qu’il soit positif, négatif ou neutre, le Messager fait progresser l’histoire en présentant au héros une invitation ou un défi à relever. Dans certains récits, le Messager est aussi un Mentor pour le héros, un guide averti qui prend les intérêts du héros à cœur. Dans d’autres, le Messager est un ennemi qui jette le gant du défi au héros ou le pousse à se placer dans une situation dangereuse.

Les héros ne distinguent pas toujours tout de suite qui se cache derrière le masque du Messager, Allié ou Ennemi. Bien des héros ont pris l’Appel bien intentionné d’un Mentor pour la provocation d’un ennemi, d’autres ont interprété les avances d’un Méchant comme une invitation amicale à partager une aventure amusante. Dans les thrillers ou les films de série noire, le scénariste peut cacher volontairement la réalité de l’Appel. Les héros ont alors à faire preuve de toute leur habileté pour interpréter correctement les offres ambiguës de personnages indéfinissables.

La plupart du temps, les héros ne réalisent pas que les choses vont de travers dans leur Monde ordinaire et ils n’éprouvent aucun besoin de changement. Ils peuvent en refuser l’idée même. Ils s’en sortent à peu près grâce à un arsenal de béquilles, de dépendances et autres mécanismes de défense. Le travail du Messager consiste à faire sauter ces soutiens en annonçant que le monde du héros est instable et que seules, l’action, l’acceptation de l’Aventure et des risques inévitables qu’elle induit pourront lui redonner l’équilibre nécessaire à la vie.

LA RECONNAISSANCE

Vladimir Propp identifie une première phase, commune à tous les contes, celle de la Reconnaissance. Nous y voyons un vilain étudier le territoire du héros en s’informant auprès du voisinage ou en cherchant des renseignements. Ce recueil d’informations est souvent un Appel de l’aventure, il alerte le public et le héros que quelque chose va se passer et que la bataille va bientôt commencer.

LA DÉSORIENTATION ET L’INCONFORT

L’Appel de l’aventure se révèle souvent dérangeant, voire désorientant pour le héros. Parfois, les Messagers se dissimulent pour espionner le héros, le temps de gagner sa confiance, puis ils changent de forme pour transmettre l’Appel. Alfred Hitchcock en donne un exemple parfait dans *Les Enchaînés*. Le héros de ce film est Ingrid Bergman, une femme légère dont le père a été condamné comme espion nazi. L’Appel de l’aventure vient d’un Messager incarné par Cary Grant, dans le rôle d’un agent américain. Grant essaie de la convaincre de les aider en infiltrant un cercle d’espions nazis.

Il rentre d’abord dans sa vie en jouant les play-boys et feint de ne s’intéresser qu’à la vie mondaine, à l’alcool, aux voitures de sport et aux jolies filles. Mais quand elle découvre que c’est un « flic », il prend le masque du Messager pour délivrer un Appel de l’aventure qui constitue un véritable défi.

Après une soirée avec lui, Ingrid Bergman se réveille avec une gueule de bois terrible. Grant, debout sur le pas de la porte, lui fait boire une mixture pétillante pour calmer ses maux d’estomac. La boisson a mauvais goût, mais il la force à l’avaler. C’est le symbole de la nouvelle énergie engendrée par l’aventure, cette énergie a un goût de poison comparée aux drogues apaisantes dont elle a l’habitude, mais elle se révélera être un très bon médicament.

Durant cette scène, Cary Grant s’appuie sur le chambranle de la porte, sa silhouette se détache dans l’ouverture comme celle d’un ange noir, ce Messager pourrait aussi bien être un ange qu’un diable. Cette dernière éventualité est même suggérée par son nom, qu’il révèle pour la première fois « Devlin ». Hitchcock suit la progression de Grant dans la pièce en le filmant de façon à donner mal au cœur, il traduit ainsi l’état nauséeux d’Ingrid Bergman. Alors qu’elle est encore allongée. Cary Grant paraît marcher au plafond. Dans le langage symbolique du cinéma, cette prise de vue exprime sa mutation de play-boy en Messager. Grant transmet l’Appel, en s’adressant à ses sentiments patriotiques pour la convaincre d’infiltrer un cercle d’espions nazis. À partir de ce moment, il a de nouveau les pieds sur terre et nous le voyons en pleine lumière pour la première fois. Ce changement représente l’effet dégrisant de l’Appel.

Alors qu’ils discutent tous les deux, une perruque pareille à une couronne glisse de la tête d’Ingrid Bergman, illustrant que son existence

féerique de princesse endormie est terminée. Simultanément, nous entendons sur la bande-son l'appel lointain d'un train qui quitte la ville, suggérant ainsi le commencement d'un long voyage. Durant cette séquence, Hitchcock a utilisé tous les éléments symboliques dont il disposait pour suggérer qu'un changement majeur approchait. L'Appel de l'aventure est désorientant et désagréable pour le héros, mais nécessaire à son développement.

LE MANQUE OU LE BESOIN

Le héros peut également entendre l'Appel de l'aventure à l'occasion d'une perte ou d'un sentiment de manque survenu dans sa vie ordinaire. Dans *La Guerre du feu*, l'aventure commence lorsqu'une tribu de l'âge de pierre voit s'éteindre le dernier tison de feu, conservé jusque là dans une cage spéciale. Les membres de la tribu commencent alors à mourir de froid et de faim. Le héros reçoit l'Appel de l'aventure quand une des femmes met la cage du feu devant lui, signalant sans dire un mot que la perte du feu doit être compensée par l'acceptation de l'aventure. À un bien moindre niveau, c'est un simple document administratif à signer qui fournit le prétexte de l'Appel dans *Intouchables*.

L'Appel pourrait aussi être le kidnapping de l'être cher ou se résumer en la perte de quelque chose de précieux – comme la santé, la sécurité, l'amour.

L'ABSENCE DE CHOIX

L'Appel de l'aventure peut être le seul choix possible lorsque le Héros a épuisé toutes les possibilités qui s'offraient à lui. Les mécanismes d'adaptation ne fonctionnent plus, l'entourage du héros en a assez ou le héros se trouve dans une détresse telle qu'il ne peut que sauter le pas et accepter l'aventure. Dans *Sister Act*, le personnage de Whoopi Goldberg est témoin d'un crime dans la foule et se voit obligé de se cacher en prenant l'apparence d'une nonne. Ses choix sont limités – prétendre être une religieuse ou mourir. D'autres héros n'ont même pas cette chance, ils sont tout simplement « embarqués de force » dans l'aventure sans avoir la possibilité de donner leur avis.

LES AVERTISSEMENTS DONNÉS AUX HÉROS TRAGIQUES

Les Appels de l'Aventure ne sont pas forcément synonymes de hauts faits. Ils peuvent aussi être une forme d'avertissement funeste donné aux héros tragiques. Dans *Jules César* de Shakespeare, un personnage avertit le héros « Attention aux Ides de mars ». Dans *Moby Dick*, l'équipage est averti par un vieux fou que leur aventure tournera au désastre.

DES APPELS EN CHAÎNE

Une histoire peut se lire à plusieurs niveaux et ainsi présenter plus d'un Appel de l'aventure. Un film épique interminable comme *La Rivière rouge* nécessite plusieurs scènes de ce type. John Wayne dans le rôle de Tom Dunson reçoit un Appel du cœur, quand son amie le supplie de rester avec elle ou bien de l'emmener avec lui dans sa quête. Dunson lui-même envoie un autre Appel de l'aventure quand il demande à ses cow-boys de se joindre à lui pour la première grande transhumance après la guerre civile.

Le film *À la poursuite du diamant vert* donne un bon exemple d'Appel complexe à son héros Joan Wilder quand elle reçoit un appel téléphonique de sa sœur qui a été kidnappée par des brigands en Colombie. L'Appel initial vient de la nécessité de sauver sa sœur, mais un autre Appel a parallèlement lieu à un niveau plus profond durant la même scène. Joan ouvre une lettre qui lui a été envoyée par le mari de sa sœur et trouve une carte où apparaît l'emplacement de la mine au trésor « d'*El Corazon* ». « Le cœur » suggère que Joan est aussi appelée à participer à une aventure sentimentale.

LE MAGICIEN D'OZ

Le vague sentiment de malaise ressenti par Dorothy se cristallise quand Miss Gulch arrive et emporte Toto avec un air de dédain.

C'est le début d'un conflit entre les deux parties qui cherchent à prendre le contrôle de l'âme de Dorothy. Une Ombre à l'énergie répressive est en train d'essayer d'étouffer le côté bon et intuitif. Mais Toto obéissant à son instinct s'échappe. Dorothy suit l'Appel de l'aventure que lui lance son propre instinct et part de chez elle. Elle se sent poussée par le manque de sympathie manifesté par sa tante

Em, sa mère d'adoption, qui l'a grondée. Elle part répondre à l'Appel, sous un ciel empli des nuages du changement.

*

L'Appel de l'aventure est un processus de sélection. Une situation déséquilibrante surgit dans une société et quelqu'un se porte volontaire ou est choisi pour la prendre en charge. Les héros qui s'y refusent doivent être appelés de façon répétée alors qu'ils cherchent chaque fois à éviter leur responsabilité. Les héros plus volontaires répondent à des appels intérieurs et n'ont pas besoin de pression extérieure. Mais les casse-cou sont rares. Les héros ont plutôt besoin d'être encouragés, cajolés, aidés, tentés ou commis de force dans l'aventure. La plupart des héros résistent en se livrant à une bonne bagarre et nous amusent par leurs efforts pour échapper à l'Appel de l'aventure. Ces batailles sont l'œuvre du héros réticent, elles représentent selon Campbell, le Refus de l'appel.

EXERCICES

1. Quel est l'Appel de l'aventure dans *Citizen Kane ? Le Train sifflera trois fois ? Liaison fatale* ? *Basic Instinct* ? *Moby Dick ?* Qui délivre l'Appel ? Quels sont les archétypes incarnés par celui qui délivre l'Appel ?
2. Quels sont les Appels de l'Aventure que vous avez reçus et comment y avez-vous répondu ? Avez-vous eu à délivrer un Appel de l'aventure à quelqu'un d'autre ?
3. Est-ce qu'une histoire peut exister sans un Appel de l'aventure ? Pouvez-vous nommer des histoires qui n'en ont pas ?
4. Dans votre propre histoire est-ce que cela ferait une différence si l'Appel de l'aventure était déplacé à un autre moment du script ? Combien de temps pouvez-vous retarder l'Appel et est-ce souhaitable ?

5. Quelle est la place idéale pour l’Appel ? Pouvez-vous vous en passer ?
6. Avez-vous trouvé une façon intéressante de présenter l’Appel ou de le tourner autrement pour éviter les clichés ?
7. Votre histoire peut nécessiter une succession d’Appels. Qui est appelé et à quel niveau de l’aventure ?

Étape trois :
Le refus de l’appel

« *Tu n’es pas faite pour ça, Joan, et tu le sais.* »

À la poursuite du diamant vert, scénario de Diane Thomas.

Il s’agit maintenant de savoir comment répondre à l’Appel de l’aventure. Imaginez que vous êtes le héros et vous comprendrez tout de suite que c’est un moment difficile. Il vous est demandé de dire oui à l’inconnu, à une aventure qui sera excitante, dangereuse, où vous risquerez votre vie. Sans cela, ce ne serait pas une aventure digne de ce nom. Vous

êtes là, au seuil de la peur, il est compréhensible d'hésiter ou même de refuser l'Appel, au moins momentanément.

> *Rassemble tes affaires, Aventurier de la Vie, notre compagnon, pense aux dangers à venir, et médite sur les désastres passés. Le spectre de l'Inconnu est parmi nous, arrêtant nos progrès sur le seuil. Certains d'entre nous refusent la quête, certains hésitent, d'autres sont retenus par leur famille qui ne veut pas les voir partir de peur de les perdre. Autour de toi, les gens murmurent que le Voyage est une folle entreprise, faussée dès le départ Ta peur grandit, t'empêche de respirer, fait battre ton cœur. Dois-tu rester avec ton Clan pendant que d'autres risquent leur vie dans la quête ? Es-tu bâti pour être un Aventurier de la Vie ?*

Cette halte avant que le voyage ne commence sert une fonction dramatique importante : elle rappelle aux spectateurs que l'aventure est périlleuse. Ce n'est pas une entreprise frivole, mais un pari aux enjeux élevés qui peuvent engendrer la mort ou la ruine du héros. S'engager représente un choix important dont il faut peser les conséquences. Après ce moment d'hésitation ou de refus, le héros accepte de mettre en jeu sa vie pour atteindre son but. Cela oblige aussi le héros à considérer sérieusement la quête et, s'il le faut, redéfinir ses objectifs.

LA DÉROBADE

La première réaction normale de tout héros est de se dérober par peur de l'aventure. Même le Christ, dans le jardin de Gethsémani la veille de la crucifixion pria : « Père, si tu le veux, éloigne de moi ce calice ». Dans sa détresse, il cherchait à éviter cette épreuve. Ce voyage est-il vraiment nécessaire ?

Même les héros de cinéma les plus héroïques hésitent parfois, expriment leur réticence, ou platement refusent l'Appel. Rambo, Rocky et d'innombrables personnages incarnés par John Wayne commencent par tourner le dos à l'aventure qui leur est offerte. L'expérience passée est un de leurs meilleurs arguments. Les héros évoquent alors des aventures qu'ils ont déjà vécu qui leur ont démontré la folie de telles entreprises. Vous ne les y prendrez plus. Les protestations continuent jusqu'à ce que le Refus du Héros soit monté, soit parce qu'il est poussé par des motivations plus fortes

(la mort ou le kidnapping d'un ami ou d'un parent) qui font monter les enjeux, soit à cause du goût inné du héros pour l'aventure ou de son respect de l'honneur.

Les détectives et les amants peuvent d'abord refuser l'Appel, en se référant à des expériences qui les ont rendus plus tristes, mais plus sages. Il y a un certain charme à voir un héros vaincre sa résistance initiale et plus le refus est catégorique, plus le public adore le revirement.

Les excuses

Les héros justifient fréquemment leur Refus de l'appel en invoquant une longue liste d'excuses sans grand intérêt dans une tentative cousue blanc pour retarder le moment où ils devront faire face à leur inévitable destin. Ils disent qu'ils entreprendraient bien l'aventure, s'ils n'avaient pas certaines obligations. Celles-ci ne sont que des obstacles temporaires qui ne tardent pas à être vaincus par l'urgence de la quête.

Un refus obstiné mène à la tragédie

Un refus obstiné peut être désastreux. Dans la Bible, la femme de Loth est changée en statue de sel pour avoir refusé l'Appel de Dieu lui ordonnant de quitter sa maison de Sodome et de ne jamais se retourner. Regarder en arrière, se réfugier dans le passé et nier la réalité sont des formés de Refus.

Le refus obstiné d'un Appel d'une importance supérieure est un des signes caractéristiques d'un héros tragique. Au début de *La Rivière rouge*, Tom Dunson refuse l'Appel d'une aventure sentimentale et se laisse aller à une mort presque certaine. Il continue de refuser d'ouvrir son cœur et prend ainsi le chemin d'un héros tragique. Ce n'est que quand il finit par accepter l'Appel dans l'acte III qu'il est pardonné et se voit épargner le sort d'un héros tragique.

Les appels contradictoires

En fait, Tom Dunson affronte deux Appels à la fois. L'Appel de l'aventure sentimentale vient de l'être aimé, mais celui auquel il répond est celui de son ego masculin qui lui dit de poursuivre seul son chemin de

macho. Les héros peuvent avoir à choisir entre deux Appels à des niveaux différents d'aventure. La phase de refus permet au héros de rendre plus cohérents des choix difficiles.

LES REFUS POSITIFS

Le Refus de l'appel est généralement un moment négatif dans la progression du héros, un moment dangereux où l'aventure peut faire fausse route ou ne jamais décoller. Cependant, il existe quelques cas spéciaux où refuser l'Appel est une attitude sage et positive de la part du héros. Quand l'Appel est une tentation du diable ou un mandat pour le désastre, le héros est alors intelligent de dire non. Les trois petits cochons refusent sagement d'ouvrir la porte au grand méchant Loup et ne veulent pas écouter ses raisons. Dans *La Mort vous va si bien*, le personnage de Bruce Willis reçoit plusieurs Appels importants lui enjoignant de boire une potion magique qui le rendrait immortel. Malgré les discours très convaincants d'Isabella Rossellini, il refuse l'Appel et sauve son âme.

L'ARTISTE EN TANT QUE HÉROS

Le Refus de l'appel peut être positif dans le cas de l'artiste considéré comme un héros. Nous, les écrivains, poètes, peintres et musiciens, devons faire face à des Appels difficiles et contradictoires. Nous devons nous immerger complètement dans le monde pour y trouver les matériaux de notre art. Mais nous devons aussi par moment, nous en retirer, nous retrouver seuls pour réaliser ce qui constitue notre art. Comme les héros de nos histoires, nous recevons des Appels conflictuels, l'un du monde extérieur, l'autre de notre propre être intérieur, et nous devons choisir ou faire des compromis. Pour pouvoir répondre à un Appel élevé nous invitant à nous exprimer, nous, artistes, pouvons avoir à refuser l'Appel que Joseph Campbell nomme « les flatteries du monde ».

Quand vous vous préparez à entreprendre une grande aventure, le Monde ordinaire le perçoit et s'attache à vous. Il chante ses chants les plus doux, les plus insistants, ainsi que les Sirènes cherchant à attirer Ulysse sur les rochers. D'innombrables distractions tentent de vous détourner de votre travail. Ulysse dut boucher les oreilles de ses hommes avec de la cire pour

qu’ils ne soient pas attirés sur les rochers par le chant ensorcelant des sirènes.

Ulysse se fit aussi attacher au mât du navire par ses hommes, il pouvait ainsi entendre les sirènes, mais il était dans l’incapacité de succomber à la tentation de diriger le navire vers le danger. Les artistes traversent parfois la vie comme Ulysse attaché à son mât, tous leurs sens charmés par le chant de la vie, mais aussi volontairement attachés au navire qu’est leur art. Ils refusent le puissant Appel du monde afin de suivre l’Appel plus vaste de l’expression artistique.

LES HÉROS CONSENTANTS

Alors que, à ce moment du récit, bien des héros expriment leur peur, leur réticence, ou leur refus, d’autres ne ressentent ni hésitation ni crainte. Ce sont les **héros consentants** qui ont accepté ou même recherché l’Appel de l’aventure. Propp les appelle les « volontaires », les opposant ainsi aux « héros victimisés ». Toutefois, les sentiments de crainte et de doute exprimés par le Refus de l’appel trouveront aussi un terrain d’expression dans les histoires des héros consentants. La peur sera exprimée par d’autres personnages qui avertiront le héros et le public des suites possibles.

Un héros consentant comme John Dunbar dans *Danse avec les Loups* peut avoir dépassé l’angoisse de sa propre mort. Il a déjà recherché et trouvé la mort dans la première partie du film quand on le voit galoper de façon suicidaire devant les fusils des rebelles et être miraculeusement épargné. C’est volontairement, sans refus ni réticence, qu’il recherche l’aventure de l’Ouest. Mais le public est clairement informé des dangers et des conditions très dures de la prairie par le destin d’autres personnages qui représentent le Refus de l’appel. L’officier fou et pathétique qui donne à Dunbar « ses ordres » est un de ces personnages. Il indique ce qui pourrait arriver à Dunbar. La frontière est si étrange et pleine de défis qu’elle peut rendre certaines gens fous. L’officier a été incapable d’accepter la réalité de ce lieu, il s’est réfugié dans la dénégation et les fantasmes et refuse l’Appel de la frontière en se suicidant.

L’autre personnage qui porte l’énergie du Refus est le chauffeur de train qui escorte Dunbar à son poste déserté. Il n’exprime rien d’autre que la peur des Indiens et de la prairie, et veut que Dunbar refuse l’Appel, abandonne

son entreprise et retourne à la civilisation. Le chauffeur finit par être tué par les Indiens, révélant au public un autre destin possible pour Dunbar. Bien qu'il n'y ait pas de Refus par le héros lui-même, le danger de l'aventure est reconnu et dramatisé à travers un autre personnage.

LES GARDIENS DU SEUIL

Les héros qui surmontent leur peur et s'engagent dans une aventure peuvent encore être testés par des personnages puissants qui brandissent la bannière de la peur et du doute, en remettant en cause la valeur même du héros et sa légitimité à tenir ce rôle dans l'aventure. Ce sont les Gardiens du seuil, qui arrêtent les héros avant même que l'aventure n'ait commencé.

Dans *À la poursuite du diamant vert*, Joan Wilder accepte l'Appel et se trouve complètement impliquée dans l'aventure par amour pour sa sœur prisonnière en Colombie. Cependant le danger encouru, moment favorable au Refus est clairement identifié lors d'une scène avec son agent, qui porte le masque effrayant d'un Gardien du seuil. Femme dure et cynique, elle souligne avec force les dangers et essaie de faire renoncer Joan. Comme une sorcière prononçant un sort, elle déclare que Joan n'est pas à la hauteur d'agir en héros. Joan est même d'accord avec elle, mais se trouve maintenant poussée par le danger couru par sa sœur. Elle est engagée dans l'aventure. Bien que Joan ne Refuse pas l'Appel, les sentiments de peur, de doute et de danger ont quand même été communiqués au public.

L'agent de Joan démontre comment un personnage peut changer de masque pour incarner plus d'un archétype. Elle apparaît d'abord comme un Mentor et une amie de Joan, une Alliée dans son métier et ses rapports avec les hommes. Mais ce Mentor devient un fier Gardien du seuil, bloquant le chemin de l'aventure par des avertissements sérieux. Elle est comme un parent surprotecteur, ne laissant pas sa fille apprendre à travers ses propres erreurs. Sa fonction à ce point du récit est de tester l'engagement du héros envers l'aventure.

Ce personnage sert une autre fonction importante. Elle pose une question dramatique aux spectateurs. Est-ce que Joan est véritablement assez héroïque pour faire face et survivre à l'aventure ? Ce doute est plus intéressant que l'assurance que le héros sera là chaque fois qu'il est nécessaire. De telles questions créent un suspense pour le public qui suit les

progrès du héros avec une incertitude en arrière-pensée. Le Refus de l'appel sert souvent à soulever de tels doutes.

Il n'est pas inusuel pour un Mentor de changer de masque et déjouer le rôle d'un Gardien du seuil. Certains Mentors guident le héros plus profondément dans l'aventure ; d'autres bloquent le chemin du héros vers une aventure que la société n'approuvera pas – un chemin illicite, déraisonnable, dangereux. Un tel Mentor/Gardien du seuil devient une puissante incarnation de la société ou d'une culture, avertissant le héros de ne pas sortir des limites acceptées. Dans *Le Flic de Beverly Hills*, le patron d'Eddie Murphy se met en travers de son chemin, lui enlève l'affaire et trace une ligne qu'Eddie Murphy n'est pas supposé franchir. Naturellement, Murphy s'empresse de désobéir.

LA PORTE SECRÈTE

Les héros violent inévitablement les limites tracées par les Mentors ou les Gardiens du seuil, à cause de ce que nous appellerons la Loi de la Porte Secrète. Quand Belle dans *La Belle et la Bête* est informée qu'elle peut sortir de la maison de la Bête, à l'exception d'une seule porte qu'elle ne doit jamais franchir, nous savons qu'elle sera obligée à un moment donné d'ouvrir cette porte. Pandore n'aura de cesse de jeter un coup d'œil dans la boîte qu'on lui a ordonné de ne pas ouvrir. Si Psyché ne doit jamais regarder son amoureux Cupidon, elle trouvera sûrement un moyen de poser ses yeux sur lui. Ces histoires sont des symboles de la curiosité humaine, le désir très fort de savoir tout ce qui est caché, tous les secrets.

Le Magicien d'Oz

Dorothy fugue et atteint le wagon du Professeur Marvel, un vieil homme sage. La fonction de ce personnage consiste à l'arrêter au seuil d'un voyage dangereux. Dorothy est alors un héros consentant et c'est au Professeur d'exprimer pour le public les dangers de la route. Usant d'un peu de la magie des chamans, il la persuade de rentrer chez elle. Il a réussi à lui faire refuser l'Appel momentanément.

Cependant, c'est un autre Appel, bien plus important, que lance le Professeur Marvel : celui du Retour chez elle ; elle devra faire la paix avec son énergie féminine fortifiée, renouer avec l'amour de Tante Em et assumer ses sentiments plutôt que de les fuir.

Bien que Dorothy rentre chez elle, des forces puissances ont déjà été déclenchées dans sa vie. Elle trouve que le pouvoir effrayant de la tornade – symbole des sentiments qu'elle a découverts en elle – a écarté ses Alliés et ceux qu'elle aime, ils sont loin, personne ne peut l'entendre. Elle est seule avec Toto, qui partage avec elle son intuition. Comme beaucoup de héros, elle sent que, le voyage commencé, elle ne peut pas revenir en arrière, rien ne sera plus comme avant. En fin de compte, Refuser ne sert à rien. Elle a déjà brûlé des ponts derrière elle et doit maintenant vivre en acceptant les conséquences de ses premiers pas sur la Route des Héros.

Dorothy se réfugie alors dans la maison vide, symbole bien connu dans l'analyse des rêves d'une structure de personnalité passée.

Mais le tourbillon du changement qu'elle a déclenché s'avance impétueusement vers elle et rien ne la protégera de son pouvoir terrifiant.

*

Le Refus peut représenter un instant subtil, juste un mot ou deux d'hésitation entre le moment où le héros reçoit l'Appel et celui où il l'accepte. Plusieurs étapes du voyage sont souvent réunies en une seule scène, les folkloristes appellent cela « une fusion ». Selon le caractère du héros, le Refus peut n'être qu'une seule étape au début du voyage ou se trouver à chaque étape de la route, en fonction de la nature du héros.

Le Refus de l'appel permet également de recentrer l'aventure. Un voyage entrepris par boutade ou pour échapper à des conséquences désagréables évoluera alors en une aventure spirituelle combien plus conséquente.

Le héros hésite alors sur le seuil ; en expérimentant la peur, il fait ainsi comprendre au public le formidable challenge qui l'attend. Puis, il surmonte

cette peur avec l'aide de forces protectrices, avisées ou grâce à des dons magiques représentant l'énergie de la prochaine étape : la Rencontre avec le Mentor.

EXERCICES

1. Comment le héros refuse-t-il l'Appel dans *Liaison fatale* ? *Pretty Woman* ? *Une équipe hors du commun* ? Le Refus de l'appel ou la réticence sont-ils nécessaires au récit ? Et pour chacun des héros ?
2. Qu'est-ce qui effraie les héros de votre histoire ? Quelles sont les fausses peurs et les paranoïas ? Quelles sont les peurs réelles ? Comment s'expriment-elles ?
3. De quelle façon ont-ils refusé l'Appel de l'aventure ? Et quelles sont les conséquences de ce Refus ?
4. Si les protagonistes sont des héros consentants, y a-t-il des personnages ou des forces qui avertissent le public du danger évident ?
5. Avez-vous refusé des Appels ? Votre vie serait-elle différente si vous aviez accepté ? De quelle façon ?
6. Avez-vous accepté des Appels que vous auriez préféré avoir refusés ?

Étape quatre :
La rencontre avec le mentor

« *Elle (Athéna) prit l'apparence de Mentor et lui ressemblait tellement que ni l'œil ni l'oreille ne s'aperçurent de quelque chose.* »

L'Odyssée, Homère.

Le héros peut refuser momentanément un Appel pour prendre le temps de se préparer à « l'inconnu » qui l'attend. Dans la mythologie et le folklore, ces préparatifs sont faits avec l'aide du **Mentor** qui apporte sa

sagesse et sa protection. Parmi ses nombreux services, il prodigue au héros assistance, conseils, formations, mises à l'épreuve, entraînements et cadeaux magiques. Dans son étude des contes du folklore russe, Vladimir Propp appelle ce personnage le « Donateur » ou plus précisément « le Pourvoyeur » parce que sa fonction précise est d'équiper le héros pour le voyage. C'est au cours de cette étape du Voyage – la Rencontre avec le Mentor – que le héros obtient l'équipement, la connaissance et la confiance nécessaires pour surmonter ses craintes et entreprendre l'aventure.

> *Vous, les « Aventuriers, de la vie », saisis par l'angoisse à la veille de l'aventure, consultez les plus âgés de la tribu. Rencontrez ceux qui sont déjà partis. Faites-vous expliquer où trouver les points d'eau secrets, les pistes à gibier et les bons coins de baies sauvages ; qu'ils vous apprennent à éviter les sables mouvants, les terres arides et les monstres. Un vieillard trop faible pour repartir dessine pour vous une carte sur le sable. Le chaman de la tribu vous glisse un objet dans la main, un présent magique, un talisman puissant qui nous protégera et nous guidera dans notre quête. Maintenant, nous pouvons partir, le cœur léger, plus assurés, car nous portons en nous la sagesse ancestrale de la Tribu natale.*

HÉROS ET MENTOR

Les films et les récits développent constamment les relations qui existent entre l'archétype du Héros et celui du Mentor.

Karaté Kid, *Les Belles Années de Miss Brodie* et *Envers et contre tous* nous content des histoires consacrées à l'enseignement prodigué par un Mentor à ses élèves. Beaucoup de films tels que *La Rivière rouge*, *Des gens comme les autres*, *La Guerre des étoiles* et *Beignets de tomates vertes* démontrent la force vitale du Mentor aux moments clefs de la vie des Héros.

LES SOURCES DE LA SAGESSE

Même si le récit n'a pas prévu un personnage spécifique pour incarner les nombreuses fonctions de l'archétype du Mentor, les héros trouvent toujours une source de sagesse avant de s'engager dans l'aventure. Ils

peuvent rechercher l’expérience de ceux qui sont déjà partis ou puiser dans la sagesse qu’ils ont eux-mêmes gagnée à la force du poignet lors d’une aventure précédente. De toute façon, ils doivent se montrer assez intelligents pour consulter la carte de l’aventure et rechercher toute information ou tout journal de bord publié précédemment. Ce n’est que prudence avant de se lancer sur la Route des héros.

La Rencontre avec le Mentor offre au narrateur un vaste potentiel de conflits, de prises de position et de tragédies. C’est le moment où se développe une relation affective entre le héros et le Mentor ou tout autre conseiller. Les spectateurs aiment de voir la sagesse et l’expérience ainsi transmises d’une génération à l’autre, pour avoir déjà vécu personnellement cette expérience.

LES MENTORS DANS LE FOLKLORE ET LA MYTHOLOGIE

Le folklore regorge de descriptions de héros qui rencontrent des protecteurs dotés de pouvoirs magiques qui les comblent de cadeaux et les guident lors du voyage : les elfes qui aident le cordonnier, les animaux qui protègent les petites filles des contes russes, les sept nains qui abritent Blanche-Neige ou le Chat Botté qui aide son pauvre maître à conquérir un royaume. Tous sont des projections du puissant archétype du Mentor.

Les héros de la mythologie sont soutenus par les sorcières, les guérisseurs, les magiciens, les esprits et les dieux de leur monde. Les héros des contes d’Homère sont guidés par des dieux et des déesses protecteurs qui leur apportent leur aide magique. Certains héros sont élevés par des créatures mi-dieux, mi-hommes tels que les centaures.

CHIRON : L’EXEMPLE PAR EXCELLENCE

Le centaure Chiron, exemple du sage par excellence, fut le Mentor de nombreux héros grecs. Curieux mélange d’homme et de cheval, Chiron était le père adoptif et l’éducateur d’une véritable armée de héros grecs : Hercule, Actéon, Achille, Pélée et même Esculape, le plus grand chirurgien de l’Antiquité. Chiron représente en une seule personne la plupart des caractéristiques du parfait Mentor selon les Grecs.

En règle générale, les centaures sont des êtres libres et sauvages. Remarquablement calme et paisible pour un centaure, Chiron gardait cependant quelques traits de caractère de sa nature profonde de cheval sauvage. En tant que créature mi-homme/mi-cheval, il s'apparente aux chamans de différentes cultures qui dansent, vêtus de peaux de bête pour entrer en contact avec le pouvoir animal. Chiron incarne l'énergie et l'intuition de la nature sauvage adoucie et mise en valeur pour mieux être enseignée. Comme les chamans, il établit une passerelle entre les humains et les pouvoirs suprêmes de la nature et de l'univers. Les Mentors montrent souvent qu'ils sont liés à la nature ou à quelque domaine de l'esprit.

Dans son rôle de Mentor, Chiron amenait ses apprentis héros à l'âge d'homme en leur apprenant avec patience le savoir-faire des archers, des chirurgiens, des poètes, etc. Il ne fut pas toujours bien récompensé de ses efforts. Son élève Hercule qui avait des prédispositions pour la violence le blessa d'une flèche magique. Chiron souffrait tant qu'il supplia les dieux de lui accorder la grâce de mourir. Mais en dernier lieu il se sacrifia héroïquement en prenant la place de Prométhée aux Enfers. Il reçut alors la plus haute distinction accordée par les Grecs : Zeus le transforma en constellation et en signe du zodiaque – le Sagittaire, un centaure qui décoche sa flèche. On comprend par cette légende la grande estime que les Grecs portaient aux professeurs et aux Mentors.

LE PERSONNAGE DU MENTOR

Le terme **Mentor** nous vient du personnage de *L'Odyssée*, l'ami fidèle d'Ulysse qui lui avait confié l'éducation de son fils Télémaque. Il s'acquitta de cette tâche pendant qu'Ulysse accomplissait son long voyage de retour de la guerre de Troie. Mentor a donné son nom à tous les guides et les maîtres, mais dans la réalité, c'est Athéna, la déesse de la sagesse, qui dirige en coulisse l'énergie de l'archétype du Mentor.

« La déesse aux yeux étincelants » aimait Ulysse et tenait donc absolument à ce qu'il rentre chez lui sain et sauf. Elle protégeait également Télémaque. Au début de *L'Odyssée*, durant les premières scènes (le Monde ordinaire), l'histoire de Télémaque stagne, le palais de ses parents a été envahi par des jeunes gens arrogants qui veulent obtenir la main de sa mère. Athéna décide alors de dénouer la situation en prenant une forme humaine.

Nous retrouvons là une des fonctions importantes du Mentor : faire avancer l'histoire.

Athéna prend d'abord l'apparence d'un guerrier voyageur appelé Mentes, afin de lancer un défi exaltant, résister aux prétendants et chercher son père (Appel de l'aventure). Télémaque accepte le défi, mais les prétendants l'en dissuadent en se moquant de lui. Il est si découragé qu'il désire abandonner (le Refus de l'appel). Une fois encore, le récit semble bloque. Athéna le relance en prenant alors l'apparence de Mentor, le précepteur de Télémaque. Elle arrive ainsi à lui insuffler le courage nécessaire pour partir après avoir affrété un navire et son équipage. Ainsi, bien que nous appelions les conseillers avisés et les guides des Mentors, c'est en fait la déesse Athéna qui a agi ici.

Athéna est l'énergie concentrée de l'archétype. Si elle apparaissait telle qu'elle est, le héros le plus fort en attraperait certainement la chair de poule. Les dieux nous parlent généralement par l'intermédiaire d'individus momentanément emplis d'un esprit divin. Un bon maître ou un bon Mentor est **enthousiasmé** par son activité. Ce qui est merveilleux c'est que ce sentiment peut être transmis à des élèves ou à un public.

Les noms Mentès et Mentor comme le terme « mental » sont des dérivés du grec *menos* – esprit – c'est un mot merveilleusement souple qui peut signifier aussi bien intention, force, objectif, qu'esprit, âme ou mémoire. Les Mentors des récits agissent sur l'esprit du héros, ils élargissent son champ je conscience ou orientent sa volonté. En plus des cadeaux matériels, les Mentors aiment aussi renforcer le courage moral du héros pour l'aider à affronter une épreuve avec confiance. *Menos* veut aussi dire courage.

POUR ÉVITER LES CLICHÉS

Les spectateurs connaissent bien l'archétype du Mentor. Des milliers d'histoires nous ont montré le comportement, l'attitude et les fonctions des vieux sages, qu'ils soient des hommes ou des femmes. Il est donc facile de tomber dans les stéréotypes et les clichés tels que les marraines-fées bienveillantes ou les magiciens à la barbe blanche coiffés d'un grand chapeau à la Merlin. Pour combattre cette tentation et garder une écriture originale dont le contenu surprendra le lecteur, défiez les archétypes ! Faites-les marcher sur la tête, retournez-les comme un gant, décidez de vous

en passer pour voir ce qui se passe. L'absence d'un Mentor crée des situations spéciales et intéressantes pour le héros. Mais n'oubliez jamais que les archétypes existent et que le public les connaît parfaitement.

LES MAUVAISES ORIENTATIONS

Les spectateurs acceptent assez bien de se tromper sur le compte d'un Mentor (ou de n'importe quel personnage). Il est vrai que la vie nous réserve continuellement des surprises. Beaucoup de gens se révèlent complètement différents de ce que nous avions pensé d'eux lors de leur première rencontre. Le masque du Mentor peut être utilisé pour tromper un héros et le pousser dans une voie criminelle. C'est ainsi que Fagin enrôle des petits garçons pour en faire des pickpockets dans *Oliver Twist*. D'autres fois, ce même masque attirera le héros dans une aventure dangereuse et le fera travailler à son insu pour les Méchants. Dans *Arabesque*, c'est un faux vieillard sage qui amène Gregory Peck à aider un groupe d'espions. Vous pouvez suggérer au public qu'il est en présence d'un Mentor conventionnel, gentil et serviable, puis révéler que le personnage est en réalité tout autre. Utilisez les attentes et les suppositions de l'auditoire pour mieux le surprendre.

LES CONFLITS ENTRE LE HÉROS ET LE MENTOR

Cette relation entre le Héros et le Mentor tourne au tragique quand le Héros est ingrat ou enclin à la violence. La réputation de Héros sans pareil d'Hercule n'est plus à faire, mais il a une fâcheuse tendance à malmener ses Mentors. Non seulement il blesse douloureusement Chiron, mais il est si déçu par ses leçons de musique qu'il s'en prend aussi à son professeur Linos en lui fracassant le crâne avec la première lyre qui ait jamais été fabriquée.

Parfois, un Mentor se transforme en Méchant ou trahit le Héros. Le film, *La Sanction*, nous montre un Mentor en apparence bienveillant (George Kennedy) qui, à la surprise de tous, attaque son élève, le héros (Clint Eastwood) et tente de le tuer. Le nain Regin, dans la mythologie nordique, est d'abord un Mentor pour Sigurd, le tueur de dragons. Il lui porte assistance en réparant son épée. Mais, après la mort du dragon, Regin est

prêt à trahir Sigurd, il complote de l'assassiner et de garder le trésor pour lui.

Rumpelstiltskin est un Mentor de conte de fées. Quand le père de l'héroïne affirme par vantardise qu'elle peut transformer la paille en or, Rumpelstiltskin permet à la jeune femme de réaliser cet exploit. Mais le prix de son intervention est trop élevé, il lui demande son bébé. Ces histoires nous apprennent à ne pas faire systématiquement confiance à tous les Mentors et qu'il est plus sain de s'interroger sur leurs réelles motivations. C'est une bonne façon de distinguer le bon du mauvais conseil.

Quelquefois, les Mentors déçoivent les héros qui les ont admirés durant leur apprentissage. Dans *M. Smith au Sénat,* James Stewart apprend que son Mentor et modèle, le noble sénateur joué par Claude Rains, est tout aussi malhonnête et lâche que les autres membres du Congrès.

Comme les parents ont du mal à lâcher leurs enfants, le Mentor peut trouver difficile d'abandonner son rôle. Un Mentor trop protecteur mènera facilement à une situation tragique. Svengali, le personnage du roman *Trilby* est le portrait cauchemardesque d'un Mentor si possessif à l'égard de son élève qu'il finit par l'entraîner avec lui dans la mort.

LES HISTOIRES BÂTIES AUTOUR DU PERSONNAGE DU MENTOR

De temps en temps, une histoire entière est construite autour du personnage du Mentor. Le roman et le film, *Au revoir M. Chips,* relatent l'histoire d'un enseignement, celui de M. Chips qui est le Mentor de milliers de garçons et le héros de l'histoire, avec sa propre série de Mentors.

Le film *Barbarosa* porte un regard sage et amusé sur la relation d'un Mentor et de son élève à travers tout le récit. L'apprentissage d'un garçon de la campagne (Gary Busey), formé par le légendaire desperado de l'Ouest (Willie Nelson) est au cœur de l'histoire. La formation du jeune homme est si parfaite, qu'à la fin du film, il est prêt à remplacer Barbarosa en tant que héros plus vrai que nature du folklore local.

LES MENTORS EN TANT QUE HÉROS ÉVOLUÉS

Les Mentors sont au fond des héros qui ont acquis assez d'expérience pour former les autres. Ils ont parcouru la route des héros une fois ou plus et ils y ont glané des connaissances et des savoir-faire qui méritent d'être transmis. La progression des arcanes du tarot montre l'évolution du Héros jusqu'à la position de Mentor. Le Héros débute en tant que fou, il avance à chaque étape de l'aventure et devient tour à tour magicien, guerrier, messager, conquérant, amant, voleur, décideur, ermite, etc. Pour devenir hiérophante, un faiseur de miracles, c'est-à-dire quelqu'un qui a acquis son expérience en survivant à bien des vicissitudes du Voyage et peut à son tour être un Mentor et un guide pour les autres.

L'INFLUENCE CRITIQUE

Le plus souvent, l'enseignement, l'entraînement et les épreuves ne sont pour le héros que des étapes transitoires de sa progression, comme les parties d'un tout beaucoup plus important. Dans de nombreuses histoires, le vieux magicien ou la vieille sorcière finissent par transmettre leur influence au héros. Mais l'apparition rapide du Mentor est nécessaire pour dépasser le stade du doute et de la crainte. Certains Mentors peuvent n'apparaître que deux ou trois fois dans un récit. Glinda la bonne sorcière n'apparaît que trois fois dans *Le Magicien d'Oz :*

1) pour donner à Dorothy les escarpins rubis et lui indiquer le chemin jaune qu'elle doit suivre ;
2) pour couvrir de neige blanche et pure les pavots qui provoquent le sommeil ;
3) pour réaliser le souhait de Dorothy, qui désire rentrer chez elle, grâce aux escarpins magiques rubis. Dans les trois cas, la bonne sorcière relance le récit en prodiguant aide, conseil et objets magiques.

Les Mentors surgissent avec une fréquence et une variété de formes étonnantes parce qu'ils sont tellement utiles à l'auteur. Ils illustrent l'idée que dans la réalité, nous avons tous à apprendre à vivre de quelqu'un ou de quelque chose. Qu'elle soit incarnée par une personne, une tradition ou un code d'honneur, l'énergie de cet archétype est présente dans presque tous les récits pour maintenir l'élan avec des dons, des encouragements, des conseils ou de la sagesse.

Le Magicien d'Oz.

Dorothy, comme bien des héros, rencontre des Mentors de toute sorte et apprend quelque chose pratiquement de chacun d'entre eux et tous ceux dont elle apprend quelque chose sont en un sens des Mentors.

Le Professeur Marvel lui rappelle qu'elle est aimée et la lance dans la quête symbolique de son « foyer » un mot qui signifie bien plus qu'une ferme du Kansas. Dorothy doit en effet, apprendre à se sentir bien avec elle-même, retourner dans sa famille pour affronter ses problèmes constitue un pas dans cette direction.

Mais la tornade précipite Dorothy dans Oz où elle rencontre Glinda, la bonne sorcière – un nouveau Mentor pour un nouveau lieu – Glinda lui explique les lois d'Oz, lui donne les pantoufles magiques et la dirige vers la route de briques jaunes, la voie dorée des héros. Elle offre à Dorothy un modèle positif de rôle féminin qui contrebalance les influences négatives de la méchante Sorcière.

En chemin, Dorothy fait la connaissance de trois personnages magiques : un épouvantail, un homme de fer blanc et un lion qui parle. Alliés et Mentors, ils lui enseignent chacun l'intelligence, le cœur et le courage. Ils représentent différentes composantes de l'énergie masculine qu'elle doit intégrer pour construire sa propre personnalité.

Le Magicien lui-même est un Mentor qui lui lance un nouvel Appel de l'aventure quand il lui confie la mission impossible de rapporter le manche à balai de la sorcière. Il met ainsi Dorothy au défi d'affronter sa plus grande peur : l'énergie féminine hostile de la sorcière.

Le petit chien Toto est à sa façon lui aussi un Mentor. Agissant par instinct, il représente son intuition, la guidant plus au fond de son aventure pour l'en faire sortir enfin.

*

Pour l'auteur, l'archétype du Mentor offre de multiples possibilités. Non seulement il donne l'impulsion qui fait rebondir l'action, il motive le héros et l'équipe pour le voyage, mais il introduit également un certain humour ou

au contraire, une relation tragique. Certaines histoires n'ont pas besoin d'un personnage particulier qui assumerait uniquement les fonctions de cet archétype, mais c'est alors un autre personnage ou une force qui porte ponctuellement le masque du Mentor.

Quand un écrivain bloque sur son texte, il sera avisé de chercher l'aide d'un Mentor comme le font les héros. Il consultera des professeurs de l'art de l'écriture ou puisera son inspiration dans les œuvres des grands écrivains, à moins qu'il ne remonte à la source de toute inspiration, le Moi, foyer des Muses. Le meilleur conseil du Mentor sera sans doute : respire, accroche-toi, tu te débrouilles bien, tu as en toi tout ce qu'il faut pour maîtriser la situation.

Les auteurs ne doivent jamais oublier qu'ils sont les Mentors de leurs lecteurs, des chamans qui rapportent de leurs voyages dans d'autres mondes des histoires pour soulager leur peuple. Leurs histoires nous enrichissent, ils nous transmettent leur expérience, leurs passions, leurs observations et leur enthousiasme. Les auteurs, comme les chamans et les Mentors, créent des métaphores qui guident les hommes dans leur vie, c'est un présent inestimable que reçoit le lecteur ou le spectateur.

Enfin, c'est souvent l'énergie de l'archétype qui aide le héros à dépasser sa peur et le pousse, au début de l'aventure, vers la prochaine étape du voyage, le premier seuil.

EXERCICES

1. Quel est le Mentor dans *Liaison fatale* ? *Pretty Woman* ? *Le Silence des agneaux* ?
2. Pensez à trois séries télévisées de longue durée. Y a-t-il des Mentors dans ces programmes ? Quelles fonctions ces personnages servent-ils ?
3. Y a-t-il dans votre histoire un véritable Mentor ? D'autres personnages portent-ils le masque du Mentor à certains moments du récit ?
4. Si vous ajoutez un personnage Mentor à votre histoire, s'en trouvera-t-elle plus riche ?

5. Quelles fonctions du Mentor existent ou peuvent être développées dans votre histoire ? Votre héros a-t-il besoin d'un Mentor ?
6. Votre héros possède-t-il un code d'éthique ou un modèle de comportement ? A-t-il une conscience et comment se manifeste-t-elle ?
7. *Les Aventuriers de l'arche perdue, Indiana Jones et le Temple maudit* tracent le portrait d'un Héros qui n'a pas de Mentor apparent. Son apprentissage est fait par les différentes personnes qu'il rencontre au cours de son chemin. Le troisième film de la série, *Indiana Jones et la Dernière Croisade* introduit un nouveau personnage, celui du père d'Indy, joué par Sean Connery. Est-ce un Mentor ? Tous les parents sont-ils des Mentors ? Et les vôtres ? Dans votre histoire, quelle est l'attitude de votre héros vis-à-vis de l'énergie du Mentor ?

Étape cinq :
Le passage du premier seuil

« *Tu n’as qu’à suivre la route de briques jaunes.* »

Le Magicien d’Oz, pièce de Noël Langley, Florence Ryerson et Edgar Allan Woolf.

Le héros se tient sur le seuil de l’aventure : le Monde extraordinaire de l’acte II. Il a entendu l’Appel, exprimé puis dissipé ses doutes et ses craintes, les préparatifs sont terminés. Mais il lui reste à franchir le pas et à accomplir l’action la plus déterminante de l’acte I : **traverser le premier**

seuil est un acte de volonté par lequel le héros s'implique totalement dans l'aventure.

> *Les rangs des Aventuriers de la Vie sont maintenant plus clairsemés. Certains d'entre nous ont abandonné, mais quelques-uns sont décidés à passer le seuil pour se lancer vraiment dans l'aventure. Les problèmes de notre tribu sont désespérés, ceci est évident pour tous. Il faut faire quelque chose, maintenant ! Nous bondissons hors du village, laissant derrière nous tout ce qui nous est familier. Alors que vous vous éloignez, vous sentez les tiraillements des fils invisibles qui vous lient à ceux que vous aimez. La rupture est douloureuse, mais vous aspirez une grande bouffée d'air et plongez dans les abysses de l'inconnu.*
>
> *Nous pénétrons dans un étrange no man's land, un monde au sein des mondes, une zone de passage tantôt désolée, tantôt animée. Vous sentez la présence d'autres êtres, d'autres forces aux griffes ou aux épines acérées, qui gardent le chemin vers le trésor que vous cherchez. Pourtant, il n'est plus question de retourner sur nos pas, nous le comprenons tous, l'aventure a commencé pour le meilleur et pour le pire.*

L'APPROCHE DU SEUIL

À eux seuls, les conseils et les présents des Mentors suffisent rarement pour déterminer le héros à foncer dans l'aventure. Souvent, leur engagement final provient d'une force extérieure qui change le cours ou l'intensité de l'histoire. On retrouve alors le fameux nœud de l'intrigue, cette espèce de point de rupture, typique de la structure des films conventionnels en trois parties. Un Méchant tuera, blessera, menacera ou kidnappera un proche du héros. Le mauvais temps obligera le bateau à rentrer au port ou encore le héros devra avoir terminé sa mission à une certaine date. Il découvre qu'il est devant un choix difficile ou pire, qu'il n'a plus aucune alternative. Certains héros sont embarqués dans l'aventure ou sont projetés de l'autre côté du seuil, sans aucune autre possibilité que celle de s'engager. Dans le film *Thelma and Louise*, Louise, prise d'une soudaine fureur, tire sur l'homme qui est en train d'agresser Thelma. Ce

meurtre oblige les deux femmes à traverser le premier seuil pour entrer dans un nouvel univers : celui de la fuite devant les forces de l'ordre.

La Mort aux trousses d'Hitchcock nous donne un autre exemple de ce type d'événement indépendant de la volonté du héros. Un publicitaire, Roger Thornhill, pris par erreur pour un agent secret, tente pendant tout le premier acte d'éviter l'Appel. Un meurtre va définitivement l'impliquer dans le voyage : un homme qu'il interroge dans les locaux de l'ONU est assassiné de telle façon que tous les témoins croient Thornhill coupable. Dès cet instant, il devient « un homme en fuite » qui cherche à échapper à la police et aux agents ennemis qui veulent sa peau. Le meurtre est l'événement extérieur qui fait franchir le premier seuil au récit et l'introduit dans le Monde extraordinaire, où les enjeux sont élevés.

Des événements internes peuvent aussi amorcer le Passage du seuil. Les héros arrivent à un moment décisif où leur âme même est enjeu, ils doivent alors décider « vais-je continuer à vivre comme d'habitude ? ou vais-je tout risquer en faisant l'effort d'évoluer et de changer ? » Dans *Des gens comme les autres*, la dégradation de sa vie pousse progressivement le jeune héros Conrad à se décider malgré ses craintes à voir un thérapeute pour parler du traumatisme provoqué par la mort de son frère.

Souvent la conjugaison de causes externes et de décisions personnelles accélère le passage du récit vers le deuxième acte. Dans *Le Flic de Beverly Hills*, Axel Foley assiste à l'exécution brutale de son ami d'epfance par des tueurs, il se donne alors comme objectif de trouver l'homme qui les a engagés. Il va cependant hésiter avant de surmonter la résistance de son entourage et de s'engager complètement dans l'aventure. Lors d'une courte scène durant laquelle son patron l'écarte de l'affaire, on le voit faire le choix dans son for intérieur, d'ignorer l'avertissement et d'entrer dans le Monde extraordinaire, quel qu'en soit le prix.

LES GARDIENS DU SEUIL

À l'approche du seuil, vous allez vraisemblablement rencontrer des êtres qui essayeront de vous barrer la route. Ce sont les Gardiens du seuil, un archétype puissant et utile. Ils peuvent surgir pour bloquer le chemin et tester le héros à n'importe quel moment de l'histoire, mais ils ont l'habitude de se rassembler autour des portes, barrières et autres passages étroits des

seuils qu'il vous faut franchir. Le capitaine de police de la ville de Détroit qui interdit formellement à Axel Foley de participer à l'enquête sur le meurtre est un exemple de ce genre de personnage.

Les Gardiens du seuil font partie de l'entraînement de tous les héros. Dans la mythologie grecque, Cerbère, le monstrueux chien à trois têtes, garde l'entrée des Enfers et bien des héros ont dû se frayer un chemin, en évitant consciencieusement ses mâchoires. Le sinistre passeur Charon qui fait traverser le Styx aux âmes des morts est un autre Gardien du seuil qui doit être apaisé par un cadeau.

À ce moment du récit, les héros doivent imaginer comment contourner les gardes ou passer malgré eux. Souvent, leur menace n'est qu'une illusion, la solution consiste alors à les ignorer ou à chercher à traverser en gardant espoir. D'autres Gardiens du seuil doivent être absorbés ou bien leur énergie hostile doit être retournée contre eux. La ruse est de réaliser que ce qui apparaît au premier abord comme un obstacle peut finalement servir à passer le seuil. Les Gardiens du seuil qui semblent des ennemis peuvent se transformer en Alliés de valeur.

Quelquefois, les Gardiens du premier seuil veulent simplement être reconnus. Ils occupent un poste difficile et il serait politiquement maladroit de traverser leur territoire sans reconnaître leur pouvoir et le rôle important qui leur est dévolu. C'est un peu comme donner un pourboire à un portier ou à une ouvreuse de cinéma.

LE PASSAGE

Quelquefois ce pas signifie que nous avons atteint la frontière entre les deux mondes. Nous devons faire un acte de foi en sautant dans l'inconnu ou bien l'aventure ne commencera jamais réellement.

Un nombre incalculable de films marquent cette frontière entre deux mondes par des barrières matérielles telles que portes, clôtures, arches, ponts, déserts, canyons, falaises, océans ou rivières. Dans les Westerns, très souvent les seuils sont indiqués clairement par une rivière ou une frontière à traverser. Dans *Gunga Din*, les héros doivent sauter d'une haute falaise pour échapper à la horde de membres d'une secte à la fin de l'acte I. Ce saut les

précipite dans l'inconnu, leur fait traverser un seuil qui symbolise leur volonté d'explorer le Monde extraordinaire du deuxième acte ensemble.

Dans les premiers temps du cinéma, la transition entre le premier et le deuxième acte était souvent marquée par une brève baisse de luminosité, un obscurcissement momentané de l'écran qui indiquait la course du temps ou un déplacement dans l'espace. Ce moment correspondait au baisser de rideau qui permet au théâtre de laisser les machinistes changer les décors et créer un nouveau lieu.

Aujourd'hui, certains auteurs passent brutalement du premier au deuxième acte. Cela n'empêche pas le public de vivre un changement notable d'énergie au moment du Passage du seuil. Une chanson, une musique ou un contraste visuel fort signalent habilement la transition. Le rythme de l'histoire peut également s'accélérer. L'entrée sur un nouveau terrain ou dans une structure inconnue marque aussi le changement de monde. Dans *Une équipe hors du commun*, le passage se situe quand les femmes entrent sur le stade de base-ball national, le contraste avec les terrains de campagne où elles jouaient jusqu'alors est évident.

La traversée réelle du seuil peut être un instant unique ou un moment qui se prolonge durant le récit. Dans *Lawrence d'Arabie*, les épreuves vécues par T. E. Lawrence lors de la traversée de « l'enclume du soleil », une étendue de désert traîtresse, sont la réalisation de cette étape en une séquence continue.

La traversée demande un certain courage au héros. Il est semblable au fou du jeu de tarot : un pied au-dessus du précipice, juste avant de tomber en chute libre dans l'inconnu. Ce qui n'a pourtant pas l'air si compliqué pour jean-Louis dans *Les Femmes du 6^{e} étage*, qui n'a qu'à claquer la porte de son appartement et grimper quelques marches pour y parvenir.

Ce courage particulier s'appelle **le saut de la foi**. Cet acte est irrévocable. On peut le comparer au saut que l'on peut faire d'un avion, il n'y a pas de **retour** possible. Le saut est fait sur un acte de foi, la confiance que d'une façon ou d'une autre nous atterrirons sains et saufs.

UN ATTERRISSAGE DIFFICILE

L’atterrissage est parfois violent et le héros s’écrase alors dans le nouveau monde, au sens propre comme au sens figuré. Les premiers contacts avec le Monde extraordinaire maltraitent souvent les illusions du héros romantique, le saut de la foi peut alors engendrer une remise en cause de la foi. Un héros blessé se relèvera en demandant « C’est tout ? ».

Le passage dans le Monde extraordinaire peut être exténuant, frustrant ou désorientant.

Le Magicien d’Oz

Une force naturelle puissante projette Dorothy à travers le premier seuil. Elle essaie de rentrer à la maison, mais une tornade la détourne vers un Monde extraordinaire où elle apprendra ce que « maison » veut vraiment dire. Le nom de famille de Dorothy, Gale, est un jeu de mots qui la lie à la tempête. En langage symbolique, ce sont ses états d’âme qui ont généré cette tornade. Sa vieille idée de « foyer », la maison, est mise en pièces par la tornade et propulsée dans une terre inconnue propice à la construction d’une nouvelle personnalité.

Alors qu’elle traverse la zone de transition, Dorothy voit des personnages familiers, mais dans des circonstances inattendues. Les vaches volent, des hommes rament dans un bateau en plein ciel, et Miss Gulch sur sa bicyclette devient la méchante Sorcière. Dorothy ne peut plus compter sur personne maintenant, sauf sur Toto et son propre instinct.

La maison redescend et s’écrase sur le sol, Dorothy émerge alors dans un monde incroyablement différent de celui du Kansas, peuplé de Petits Hommes et de Petites Femmes de contes de fées. Un Mentor fait une apparition magique, en la personne de Glinda dans une bulle transparente qui flotte dans les airs. Elle commence par apprendre à Dorothy les manières étranges de la nouvelle terre et remarque que la chute de la maison de Dorothy a tué une mauvaise sorcière.

L’ancienne personnalité de Dorothy a été bouleversée par la remise en cause de ce qui pour elle avait toujours représenté un foyer.

Glinda lui fait un présent de Mentor, les escarpins rubis. Elle lui donne également de nouvelles instructions pour sa quête. Pour

rentrer chez elle, Dorothy doit d'abord voir le Magicien, c'est-à-dire rentrer en contact avec son Moi supérieur. Glinda lui indique le chemin de briques jaunes, et lui fait passer un nouveau seuil. Elle lui apprend qu'elle devra se faire des amis, affronter des méchants et subir de nombreux tests avant d'atteindre son dernier but.

*

Le premier seuil, c'est le virage final de la première partie après lequel l'aventure commence vraiment, à la fin de l'acte I. Selon une métaphore toute personnelle à la maison Disney, une histoire est comparable à un voyage en avion. L'acte I représente alors l'embarquement, l'approvisionnement en carburant et la lente avancée sur la piste. Quand les roues quittent le sol et que l'avion s'envole, nous passons le premier seuil. Si vous n'avez jamais pris l'avion auparavant, il faut un petit moment pour se faire à l'idée qu'on est suspendu en plein ciel. Nous décrirons ce processus d'adaptation dans la prochaine étape du Voyage du Héros : Les Tests, les Alliés et les Ennemis.

EXERCICES

1. Où se situe le premier seuil dans *City Slickers* ? *Rain Man ? Danse avec les Loups* ? Comment les spectateurs peuvent-ils savoir que nous sommes passés d'un monde à l'autre ? De quelle manière l'énergie de l'histoire paraît-elle différente ?
2. Votre héros désire-t-il oui ou non se lancer dans l'aventure ? De quelle façon cela affecte-t-il le Passage du seuil ?
3. Y a-t-il des Gardiens sur le seuil et comment rendent-ils le saut de la foi du héros plus difficile ?
4. Comment le héros traite-t-il avec les Gardiens du seuil ? Qu'apprend-il en traversant le seuil ?
5. Quels ont été les seuils de votre vie ? Comment les avez-vous ressentis ? À cette époque, étiez-vous conscient que vous traversiez le seuil d'un Monde extraordinaire ?

6. En traversant un seuil, quelles options un héros abandonne-t-il ? Ces possibilités inexplorées viendront-elles hanter le héros plus tard ?

Étape six :
Les tests, les alliés et les ennemis

« *Écoute, tu as trois ou quatre bons copains, c'est la plus grande force qui existe, alors pourquoi t'es-tu constitué une tribu ?* »

Young Guns, pièce de John Fusco.

Le héros rentre maintenant dans le Monde extraordinaire, mystérieux et excitant, que Joseph Campbell appelle « un décor de rêve peuplé de formes ambiguës et étrangement fluides où le héros doit survivre à une succession d'épreuves ». C'est une expérience nouvelle et parfois effrayante. Quels que

soient son niveau d'éducation et le nombre d'écoles qu'il a fréquentées, le héros est un petit nouveau dans ce nouveau monde.

> *Nous, les Aventuriers de la Vie, sommes en état de choc – ce nouveau monde n'a rien à voir avec celui que nous avons toujours connu. Non seulement le paysage et les habitants sont différents, mais les règles de ce lieu sont tout à fait étranges.*
>
> *Les choses, ici, n'ont pas la même importance que chez nous et nous avons beaucoup à apprendre sur la monnaie locale, les coutumes et la langue. D'étranges créatures vous sautent dessus ! Il faut penser à tout ! Ne mangez pas ceci, c'est peut-être du poison !*
>
> *Épuisés par le voyage à travers la zone désolée du seuil, nous n'avons plus ni temps ni énergie. Souvenons-nous que notre peuple, resté là-bas, compte sur nous. Assez de tourisme, concentrons-nous sur l'objectif. Nous devons aller où se trouvent nourriture, gibier et information. Là, notre habileté sera mise à l'épreuve et nous ferons un pas de plus vers ce que nous cherchons.*

CONTRASTE

Les spectateurs doivent être instantanément frappés par le contraste entre le Monde extraordinaire et le Monde ordinaire. Pensez au premier regard que pose Eddie Murphy sur le Monde extraordinaire dans *Le Flic de Beverly Hills*, si différent de son monde habituel de Détroit. Même si le héros ne bouge pas de l'endroit où il est durant la totalité du récit, il y a des changements et des mouvements au fur et à mesure que de nouveaux domaines émotionnels sont explorés. Un Monde extraordinaire, même symbolique, offre des sensations différentes, des rythmes, des priorités, des valeurs et des règles différentes. Dans *Le Père de la mariée* ou *Devine qui vient dîner ?* alors même qu'il n'y a pas de seuil matériel, le passage dans le Monde extraordinaire avec ses nouvelles lois est très net.

Un sous-marin s'enfonce dans les profondeurs de l'océan, un train quitte St Louis, une fusée disparaît dans l'atmosphère et les règles de survie changent complètement. Toute chose devient plus périlleuse et les erreurs coûtent plus cher.

LES ÉPREUVES

Cette période d'ajustement au Monde extraordinaire a pour fonction principale de faire passer un certain nombre d'épreuves au héros. Les narrateurs utilisent cette phase pour **tester** le héros, afin de le préparer aux grandes épreuves qui l'attendent.

Joseph Campbell illustre cette étape par l'exemple de Psyché. L'héroïne doit subir une série d'épreuves semblables à celles des contes de fées, avant de reconquérir son amour perdu, Cupidon (Éros). Ce conte a été très bien analysé par Robert A. Johnson dans son livre sur la psychologie féminine, *Elle*. Vénus, la mère de Cupidon, jalouse de Psyché lui impose trois tâches apparemment impossibles ; mais Psyché, aidée de tous ceux avec lesquels elle a été bonne en chemin, s'en sort très bien.

Les épreuves du début du deuxième acte sont souvent des obstacles difficiles, mais elles n'ont pas cette intensité vitale caractéristique des événements qui vont suivre. Si l'on comparaît l'aventure à l'expérience d'un étudiant, l'acte I serait la série d'examens d'entrée à l'université et l'étape des épreuves de l'acte II une série de questions rapides destinées à aiguiser sa compétence dans des domaines spécifiques et à le préparer pour des examens de fin d'année plus importants.

De nombreux Mentors accompagnent leur héros jusque là dans l'aventure en continuant de le former pour les prochaines étapes. Les épreuves représentent alors un prolongement de l'entraînement du Mentor.

Certains tests sont intégrés dans l'architecture ou le paysage du Monde extraordinaire. Ce monde est habituellement sous la domination d'un Méchant ou d'une Ombre qui l'ont entouré de pièges, de barricades et de postes de contrôle. Les héros tombent fréquemment dans ces pièges ou déclenchent les alarmes de sécurité. Déjouer ces obstacles fait partie du passage des tests.

LES ALLIÉS ET LES ENNEMIS

Pendant cette étape, le héros va se faire des Alliés ou des Ennemis. Il aura naturellement besoin d'un temps d'adaptation pour juger les gens, comprendre à qui il peut faire confiance, qui saura être un appui particulier

et de qui il doit se méfier. Évaluer si le héros est capable de bien juger le caractère d'autrui fait aussi partie des tests qu'il doit subir.

Les alliés

Les héros passent l'étape des tests en cherchant des informations, mais ils en sortent également avec de nouveaux amis ou des Alliés. Dans *L'Homme des vallées perdues*, l'association fragile entre le bandit armé (Alan Ladd) et le fermier (Van Heflin) se soude au cours d'une rixe dans un bar. Avoir partagé cette épreuve forge une véritable amitié entre eux. Quand John Dunbar, dans *Danse avec les Loups*, traverse le seuil et pénètre dans le Monde extraordinaire de la frontière, il se lie progressivement avec Kicking Bear (Graham Greene) et le loup qu'il baptise Two Socks.

Les associés

Les héros de westerns ont souvent un **associé** de longue date qui les assiste dans leurs aventures. Nous connaissons tous ce genre de tandem : le Ranger solitaire et Tonto, Zorro et son serviteur Bernardo, le Kid Cisco et Pancho. Ils existent également dans la mythologie et la littérature : Sherlock Holmes et Dr. Watson, Don Quichotte et Sancho Panza, Le Prince Hal et Falstaff, ou le héros sumérien Gilgamesh et son compagnon le fougueux Enkidu.

Ces compagnons, proches du héros, n'apportent pas seulement de l'aide, mais créent quelquefois un soulagement comique. Les **copains comiques** joués par des acteurs de genre comme Walter Brennan, Gabby Hayes, Fuzzy Knight et Slim Pickens apportent la touche d'humour qui manque désespérément aux héros sérieux et vigoureux qu'ils accompagnent. De tels personnages traversent librement les limites entre Mentor et *Trickster*, ils aident alors le héros et agissent comme sa conscience, à moins qu'ils ne se fourvoient dans des péripéties comiques et ne sèment la zizanie.

Les équipes

Il arrive qu'une équipe se forme pendant l'étape du test. De nombreuses histoires présentent des héros soutenus par une équipe de personnages

doués de compétences et de qualités spéciales. Les premières phases de l'acte II incluent alors le recrutement de l'équipe et lui donnent le temps de faire des plans, de répéter une opération difficile. C'est ce que nous montrent les films d'aventures sur la seconde guerre mondiale comme *Les Douze Salopards* et *La Grande Évasion*. Pendant cette étape, certains héros doivent affronter des rivaux pour garder le contrôle du groupe ; nous découvrons également les forces et les lacunes de chacun des membres de l'équipe.

Dans une histoire d'amour, cette étape sera l'occasion d'un premier rendez-vous ou d'une expérience partagée qui démarre la relation, comme le match de tennis entre Diane Keaton et Woody Allen dans *Annie Hall*.

LES ENNEMIS

Les inimitiés amères que le héros suscite émergeront aussi dès cet instant. Ils peuvent rencontrer l'Ombre ou ses serviteurs. L'apparition du héros dans le Monde extraordinaire peut avertir l'Ombre et déclencher une chaîne d'événements menaçants. Dans la séquence de la cantine de *La Guerre des étoiles*, nous assistons à la genèse du conflit avec le méchant Jabba le Hutt qui atteindra son point culminant dans *L'Empire contre-attaque*.

Les méchants ou les antagonistes et leurs subordonnés font partie des ennemis. Certains ennemis peuvent remplir les fonctions d'autres archétypes : l'Ombre, le *Trickster*, le Gardien du seuil, et quelquefois le Messager.

LE RIVAL

Le rival est un ennemi d'un type particulier, c'est le concurrent du héros en amour, en sport, dans les affaires ou pour toute autre entreprise. Le rival n'est généralement pas là pour tuer le héros, mais seulement pour le battre. Dans le film *Le Dernier des Mohicans*, le Major Duncan Heyward est le rival du héros Nathaniel Poe parce que tous deux courtisent la même femme Cora Munro. L'intrigue de *Lune de miel à Las Vegas* tourne autour d'une rivalité semblable entre l'infortuné héros (Nicolas Cage) et son adversaire, le joueur (James Caan).

LES NOUVELLES RÈGLES

Le héros et son public doivent apprendre les règles du Monde extraordinaire rapidement. Dès son entrée dans le monde d'Oz, Dorothy est désorientée par la question de Glinda la bonne, qui lui demande : « êtes-vous une bonne ou une méchante sorcière ? » Dans le Monde ordinaire du Kansas de Dorothy, il n'y a que des méchantes sorcières, mais dans le Monde extraordinaire d'Oz, les sorcières peuvent aussi être bonnes, elles volent alors dans des bulles rosées au lieu de chevaucher des manches à balai. Le héros est ainsi testé sur la rapidité de ses capacités d'adaptation aux nouvelles règles du Monde extraordinaire. Ceci est une autre épreuve.

À ce moment du scénario, un western peut imposer certaines conditions aux gens qui rentrent dans une ville ou dans un bar. Dans *Impitoyable*, les revolvers sont interdits sur le territoire du shérif. Cette interdiction peut pousser le héros dans des conflits. Un héros peut entrer dans un bar pour découvrir que la ville est divisée par deux groupes : les éleveurs de bétail contre les fermiers, les Earp contre les Clanton, les chasseurs de primes contre le shérif et ainsi de suite. Dans la cocotte minute du saloon, les hommes s'évaluent et prennent parti pour le moment où chacun étalera son jeu. La séquence de la cantine de *La Guerre des étoiles* est une transposition des saloons de l'Ouest, ce même lieu de reconnaissance où les protagonistes de l'histoire se défient, se lient et apprennent les lois du pays.

LES POINTS D'EAU

Pourquoi, à ce point du récit, tant de héros se rendent-ils dans des bars ou des saloons ? La réponse apparaît dans la métaphore de la chasse. En quittant le Monde ordinaire du village, les chasseurs se dirigent vers un point d'eau pour y trouver le gibier. Les prédateurs suivent les traces boueuses laissées par le gibier qui est venu boire. Le point d'eau est un lieu naturel de rassemblement, donc un bon endroit pour observer et trouver des indices. Ce n'est pas par hasard que les Anglo-saxons appellent les bars et les saloons du voisinage « les points d'eau locaux ».

Quand la traversée du premier seuil a été longue, solitaire et sans alcool, les bars sont des lieux tout indiqués pour récupérer et écouter les commérages, ils nous permettent aussi d'observer les gens sous pression, car c'est dans ces moments-là que leur véritable caractère apparaît. La

façon dont Shane se conduit dans une bagarre de bar convainc un fermier de devenir son Allié dans l'affrontement avec les éleveurs menaçants. Dans les confrontations qui ont lieu dans le bar enfumé de *La Guerre des étoiles*, Luke Skywalker perçoit des éclairs du pouvoir spirituel de Obi Wan Kenobi et de l'esprit de Han Solo « Cherche le numéro un ». Le bar est souvent un microcosme du Monde extraordinaire, un passage obligé pour tous ; comme le saloon dans *Juge et Hors-la-loi*. « Tout le monde vient chez Rick's » énonce le titre de la pièce dont a été tiré *Casablanca*.

Il se passe toujours beaucoup de choses dans les bars, la musique, le flirt et le jeu y ont aussi leur place. Ce moment dans le récit, qu'il se situe dans un bar ou non, est bien choisi pour une séquence musicale qui traduit l'atmosphère du Monde extraordinaire. Une séquence dans un night-dub permettra l'émergence d'une note sentimentale, comme dans la chanson sensationnelle de Jessica Rabbit : *Qui veut la peau de Roger Rabbit* ? La musique peut aussi exprimer la dualité du Monde extraordinaire. Dans *Casablanca*, les polarités sont exprimées de façon émouvante dans un duel musical entre la « Marseillaise » passionnée chantée par les patriotes français et le brutal « Deutschland über ailes » chanté par les nazis.

Les saloons ou leurs équivalents sont souvent le théâtre d'intrigues telles que le flirt, la romance ou la prostitution. Dans un bar, le héros peut engager une conversation pour obtenir des informations et à l'occasion acquérir un Allié ou un amant.

Le jeu et les saloons vont de pair, les jeux de hasard sont des divertissements naturels de l'étape du test. Les héros consultent les oracles pour savoir si la chance est avec eux. Ils veulent connaître la roue de la Fortune et comment la chance peut se retourner en leur faveur. À travers un jeu, si les paris sont élevés, une fortune peut être perdue. Dans l'œuvre épique hindoue *The Mahâbhârata*, une rivalité familiale cosmique est lancée par un jeu de hasard entre deux frères (les mauvais trichent).

Le Magicien d'Oz

Les héros ne traînent pas tous dans les bars à ce point du récit. C'est sur la route de briques jaunes que Dorothy passe les épreuves qui lui sont destinées, elle y rencontre également ses Alliés et ses ennemis. Comme Psyché et beaucoup de héros de contes de fées, elle est assez

sage pour comprendre qu'il faut répondre sincèrement aux demandes d'aides qui lui sont faites sur la route. Elle gagne ainsi la fidélité de l'Épouvantail en le décrochant de son poteau et en lui apprenant à marcher. Elle apprend alors qu'elle est filée par son ennemi, la méchante Sorcière, qui attend le moment propice pour l'attaquer. La Sorcière persuade des pommiers grognons de devenir les ennemis de Dorothy et de l'Épouvantail. L'Épouvantail prouve qu'il est digne de faire partie de l'équipe quand il déjoue les manigances des arbres : il se moque tellement d'eux que les pommiers finissent par leur jeter des pommes qu'il ramasse avec Dorothy pour les manger.

Dorothy gagne l'affection d'un autre Allié, l'Homme de fer-blanc, en huilant ses jointures et en l'écoutant avec sympathie se lamenter de ne pas avoir de cœur. La Sorcière apparaît à nouveau, elle jette méchamment une boule de feu à Dorothy et ses Alliés.

Pour protéger son chien Toto, Dorothy fait face à l'agressivité du Lion, un Ennemi potentiel ou un Gardien du seuil, elle finit par en faire un Allié.

Le front de la bataille est clairement défini. Dorothy a appris les règles du Monde extraordinaire et a réussi beaucoup de tests. Protégée par ses Alliés et avertie contre ses Ennemis déclarés, elle est prête à approcher la source centrale de pouvoir, dans la terre d'Oz.

*

Cette phase de Tests, Alliés et Ennemis est très utile au récit. Elle comprend les scènes « de reconnaissance » où les personnages se rencontrent, permettant ainsi aux spectateurs de faire leur connaissance. Quant au héros, il accumule du pouvoir et des informations en vue de la prochaine étape : l'Approche du cœur de la caverne.

EXERCICES

1. Quelle est la phase de tests dans *Sister Act ? Une équipe hors du commun ? Big ?* Pourquoi les héros ont-ils à passer une

série de tests ? Pourquoi ne vont-ils pas directement à l'événement principal après leur entrée dans le deuxième acte ?

2. De quelle façon le Monde extraordinaire de votre histoire est-il différent du Monde ordinaire ? Comment pouvez-vous accentuer le contraste ?
3. De quelle façon votre héros est-il testé, et quand se fait-il des Alliés ou des Ennemis ? Rappelez-vous qu'il n'y a pas de recette miracle. Les besoins de l'histoire peuvent dicter l'heure des alliances.
4. Y a-t-il des héros solitaires sans Alliés ?
5. Votre héros est-il un individu seul ou fait-il partie d'un groupe (une compagnie, un équipage, une famille ou une bande) ? S'il s'agit d'un « ensemble de personnes » comme *Breakfast Club* ou *The Big Chili*, à partir de quel moment forment-elles un groupe cohérent ?
6. Comment votre héros réagit-il au Monde extraordinaire avec ses règles étranges et ses gens inconnus ?

Étape sept :
L’approche du cœur de la caverne

LE LION PEUREUX : Il y a néanmoins une chose que je dois encore vous demander… L’HOMME DE FER ET L’ÉPOUVANTAIL : Qu’est-ce que c’est ?
LE LION PEUREUX : Empêchez-moi d’y aller !

Le Magicien d’Oz.

Lorsqu’il s’est adapté aux nouvelles conditions, le héros cherche à pénétrer au cœur du Monde extraordinaire. Il lui faut traverser une région intermédiaire entre la frontière et le centre du voyage. En chemin, il

découvre une autre zone mystérieuse, avec ses propres Gardiens du seuil, ses rituels et ses tests. C'est **l'Approche du cœur de la caverne**, où bientôt il rencontrera l'émerveillement et la terreur suprême. Il est temps de faire les derniers préparatifs pour l'épreuve centrale de l'aventure. Le héros est alors comme ces alpinistes qui ont atteint le lieu qui leur servira de camp de base après avoir surmonté de nombreux obstacles et s'apprêtent à partir à l'assaut du pic culminant.

> *Notre groupe d'Aventuriers de la Vie quitte l'oasis, à l'orée du nouveau monde, rafraîchi et fort du savoir sur la nature et les habitudes du gibier que nous allons chasser. Nous sommes prêts à forcer le pas pour arriver plus vite au cœur du nouveau monde où les trésors les plus beaux sont gardés par nos peurs les plus grandes.*
>
> *Regarde tes compagnons, Aventurier de la Vie. Nous avons déjà changé et acquis de nouveaux talents. Qui est le leader maintenant ? Ceux qui ne s'étaient jamais adaptés au Monde ordinaire s'épanouissent maintenant. D'autres compagnons qui semblaient faits pour l'aventure se révèlent les moins aptes. Notre perception d'autrui et de nous-mêmes est en pleine évolution. Cette nouvelle conscience va t'aider à établir des plans et à te diriger vers ce que tu désires obtenir du Monde extraordinaire. Bientôt, tu seras prêt à rentrer dans la Caverne profonde.*

LES FONCTIONS DE L'APPROCHE

Dans les récits modernes, certaines fonctions spéciales tombent naturellement dans cette **zone** d'approche. Tout en s'approchant des remparts d'une citadelle, au fin fond du Monde extraordinaire, le héros prend le temps d'établir des plans, d'effectuer des reconnaissances pour étudier l'ennemi. Il réorganise ou réduit ses effectifs, se fortifie et s'arme, s'amuse et fume une dernière cigarette avant de grimper au sommet pour atteindre le no man's land. L'étudiant étudie ses partiels. Le chasseur traque le gibier jusque dans sa tanière. Les Aventuriers prennent le temps d'un intermède amoureux avant de s'attaquer à l'événement central du film.

FAIRE SA COUR

L’Approche peut être un lieu propice à des rituels très élaborés de séduction. Une histoire d’amour voit le jour et s’épanouit, créant des liens entre le héros et l’être aimé, avant l’épreuve principale. Dans *La Mort aux trousses*, Cary Grant rencontre une femme magnifique (Eva Marie Saint) dans un train, alors qu’il tente d’échapper à la police et aux espions ennemis. Il ignore qu’elle travaille pour les espions et qu’elle doit le séduire afin de le livrer. Cependant cette entreprise de séduction est à double tranchant, car elle tombe réellement amoureuse de Cary Grant, et grâce à ce lien, deviendra par la suite son Alliée.

L’APPROCHE TÉMÉRAIRE

Certains héros, sûrs d’eux, s’approchent à grandes enjambées du château et exigent qu’on leur ouvre les portes sur le champ. Les téméraires, les héros très impliqués dans l’histoire choisiront cette Approche. Durant cette phase, Axel Foley, dans *Le Flic de Beverly Hills*, fait plusieurs incursions fracassantes dans les commissariats de son adversaire. Il se fraye ainsi un chemin au milieu des Gardes du Seuil et affiche délibérément ses intentions de bouleverser le monde de ses opposants. Dans *Gunga Din*, Cary Grant pénètre dans la Caverne profonde des ennemis, la secte des assassins, en chantant une chanson à boire anglaise. Cette arrogance téméraire n’est pas totalement gratuite, elle vise à distraire l’ennemi pendant que son ami *Gunga Din* s’échappera pour faire appel à l’armée britannique. En véritable héros, le personnage de Grant se sacrifie et risque sa vie pour sauver le groupe.

L’Approche du personnage joué par Clint Eastwood dans *Impitoyable* est moins téméraire qu’inconsciente. Lors d’une tempête, il pénètre dans la Caverne profonde, la ville, et ne voit pas le signal interdisant les armes à feu ; il subit alors une nouvelle épreuve : le shérif (Gene Hackman) le rosse et le laisse à moitié mort.

SE PRÉPARER POUR L’ÉPREUVE

L’Approche peut être un temps de plus ample reconnaissance et de recueil d’informations, ou un moment de préparation et de choix des armes

en vue d’une épreuve. Les gangsters vérifient leurs armes, les toréadors s’habillent avec soin dans leur habit de lumière.

La séquence de l’Approche du Magicien d’Oz est si bien réalisée que nous l’utiliserons dans tout ce chapitre pour illustrer certaines des fonctions de cette étape.

Les obstacles

Dorothy, accompagnée des Alliés qu’elle s’est faits lors de la phase de tests, quitte les bois qui bordent Oz. Ils découvrent alors la scintillante Cité vert émeraude de leurs rêves. Fous de joie, ils s’approchent, mais avant qu’ils n’aient pu atteindre leur but, ils affrontent une série d’obstacles et de défis qui uniront le groupe et les prépareront à un combat à mort.

Attention aux illusions

Ils sont d’abord endormis par les effluves d’un champ de pavots semés par magie par la méchante Sorcière. Ils reprennent conscience grâce à une couverture de neige que Glinda la Bonne jette sur les fleurs, étouffant ainsi leur parfum entêtant.

Le message pour le héros est clair : ne vous laissez pas séduire par des illusions et des parfums enivrants, restez aux aguets, ne vous endormez pas durant la marche.

Les gardiens du seuil

Dorothy et ses amis atteignent la Cité, mais c’est pour se heurter à une sentinelle grossière et bornée qui leur barre la route. Ce parfait Garde du seuil (qui ressemble de façon surprenante au Professeur Marvel du premier acte) est un personnage satirique, une caricature du parfait bureaucrate dont le travail consiste à appliquer à la lettre un règlement stupide et sans objet. Dorothy se fait reconnaître : c’est elle qui a laissé tomber une maison sur la méchante Sorcière de l’Est et les escarpins rubis qu’elle détient en sont la preuve. La sentinelle la regarde alors avec respect et les laisse entrer en disant : « évidemment, là, c’est tout autre chose ».

Message : l’expérience acquise par le héros peut lui servir de passeport pour de nouveaux territoires. Rien n’est jamais inutile, chaque défi passé nous enrichit et nous informe pour le présent. Le parcours que nous avons accompli engendre le respect.

La satire de l’absurdité bureaucratique nous rappelle que peu de héros sont exemptés des rituels du Monde extraordinaire et du tribut qu’il leur faut payer. Ils régleront donc le prix de l’admission, à moins qu’ils ne trouvent un moyen de contourner les obstacles comme le fait Dorothy.

UN AUTRE MONDE EXTRAORDINAIRE

Dans le monde merveilleux de la Cité où pénètrent Dorothy et ses amis, tout est vert, sauf un cheval qui tire une carriole. C’est le fameux cheval qui change de couleur chaque fois que vous le regardez. Le cocher ressemble au Professeur Marvel.

Message : vous êtes maintenant dans un autre petit Monde extraordinaire, qui possède ses valeurs et ses règles. Il est bien possible que ces mondes soient nombreux, empilés les uns dans les autres comme des poupées russes pour protéger la source centrale du pouvoir. Le cheval multicolore signale qu’un changement rapide va se produire. Lorsque plusieurs personnages se ressemblent ou qu’un même personnage incarne plusieurs rôles, cela nous permet de nous rappeler que nous sommes dans un monde imaginaire régi par des forces de comparaison, des associations et des transformations. Les métamorphoses du Professeur Marvel suggèrent qu’un seul esprit puissant agit sur Oz, ou que le rêve de Dorothy, si c’est bien un rêve, a été profondément influencé par sa personnalité. Le professeur Marvel symbolise l’*Animus*, un personnage sur lequel elle projette ses représentations de l’énergie masculine adulte. Son père est mort ou absent et les figures masculines de la ferme, Oncle Henry et les trois ouvriers agricoles sont des faibles. Elle recherche une certaine image du père et transfère l’énergie paternelle du Professeur Marvel sur toute incarnation de l’autorité qu’elle rencontre. Si la bonne Sorcière Glinda est un substitut de mère ou une *Anima* positive, les mutations du Professeur Marvel sont des substituts du père.

SOYEZ PRÊTS

Dorothy et ses amis sont sur leur trente-et-un, prêts pour leur rencontre avec le Magicien, dans les salons de beauté et les ateliers de construction mécanique de la Cité émeraude.

Message : les héros savent qu'ils vont affronter une terrible épreuve. Ils ont la sagesse de se préparer du mieux possible, comme des guerriers polissant et aiguisant leurs armes, ou des étudiants passant les derniers examens blancs avant l'examen final.

AVERTISSEMENT

Nos héros, qui se sentent maintenant tout à fait bien, sortent en chantant les mérites de la joyeuse terre d'Oz où les journées se terminent dans les rires. C'est alors que la mauvaise Sorcière apparaît au-dessus de la Cité, elle pousse des cris stridents en écrivant dans le ciel avec son manche à balai : « rends-toi Dorothy ! ». Terrorisés, les gens battent en retraite, laissant nos héros seuls dehors, à la porte du Magicien.

Message : il est bon que le héros soit équilibré et sûr de lui quand il aborde l'événement principal, mais il doit également rester humble et avoir conscience du danger. Aussi joyeuses que soient les célébrations dans Oz, elles semblent toujours tempérées par une apparition de la Sorcière, véritable trouble-fête. Cette intervention intempestive symbolise la perturbation importante de la Psyché de Dorothy qui ruinera chaque moment de plaisir jusqu'à ce qu'elle décide d'en venir à bout. Les héros sont toujours seuls. Comme Gary Cooper, essayant en vain d'obtenir un soutien des citadins apeurés dans *Le Train sifflera trois fois*, les héros sont parfois entourés de compagnons qui font la fête avec eux, mais s'éclipsent dès que la situation devient difficile.

UN AUTRE SEUIL

Nos héros frappent à la porte du Magicien. Une sentinelle plus rustre que la précédente, autre sosie du Professeur Marvel, sort la tête du judas et hurle : « personne ne réussira à voir le Magicien, quelle que soit la personne, quel que soit le moyen employé ». C'est seulement quand le garde apprend qu'il parle à « la Dorothy de la Sorcière » qu'il consent à en

référer au Magicien. Pendant son absence, le Lion peureux chante « Si j'étais roi de la forêt », exprimant ainsi ses aspirations.

Message : le héros doit à maintes reprises rappeler ses références aux différents niveaux du pouvoir. Quand des obstacles les retardent, les héros ont tout intérêt à mieux connaître les autres aventuriers ; ils tirent ainsi un enseignement de leurs espoirs et de leurs rêves.

L'APPEL ÉMOTIONNEL À UN GARDIEN

La sentinelle revient et déclare que le Magicien a dit « Partez » Dorothy et ses compagnons craquent et se lamentent. Maintenant leurs souhaits ne seront jamais exaucés, Dorothy ne pourra jamais retourner chez elle. Quand elle entend cette triste histoire, la sentinelle se met à pleurer à chaudes larmes et finit par les laisser passer.

Message : quelquefois, quand même l'expérience ne sert plus de passeport pour franchir une barrière, un appel aux sentiments peut briser les défenses d'un Gardien du seuil. L'établissement d'un lien affectif est alors une des dernières clefs possibles.

UN TEST IMPOSSIBLE

Nos héros traversent encore un nouveau seuil, quand ils sont introduits dans la salle du trône. Oz, lui-même, tête gigantesque d'un vieil homme en colère, entouré de flammes et de tonnerre, est une des images les plus terrifiantes jamais portées à l'écran. Il peut réaliser votre souhait, mais, comme les rois des contes de fées, il se montre très avare de son pouvoir. Il impose des épreuves impossibles dans l'espoir de vous faire partir et de rester seul. Dorothy et ses amis se voient confier une mission apparemment impossible : s'emparer du manche à balai de la méchante sorcière.

Message : traverser un territoire étranger, ramasser le butin et s'en aller tranquillement est une idée attrayante, mais la terrible image d'Oz nous rappelle que les héros remettent en cause un statu quo bien installé, qui ne correspond pas forcément à leurs rêves et leurs objectifs. Ce statu quo peut même vivre en eux sous forme d'habitudes bien ancrées ou de névroses qu'ils devront dépasser avant d'affronter l'épreuve principale. Oz, le Professeur Marvel sous son aspect le plus effrayant, symbolise une forme

négative de \’*Animus*, le côté sombre de l’idée que Dorothy se fait d’un père. Elle doit d’abord faire face à ses sentiments confus sur l’énergie masculine avant d’affirmer sa nature féminine.

Le statu quo est parfois incarné par une génération vieillissante, un chef qui répugne à abandonner son pouvoir ou un parent qui refuse de voir que son enfant a grandi. À ce point du récit, le Magicien est semblable au père harassé qui est mécontent d’avoir été interrompu et doit faire face aux exigences des jeunes. Il faut d’abord apaiser cette force parentale en colère ou négocier avec elle afin que l’aventure puisse continuer. Nous devons tous réussir des examens pour gagner l’approbation des forces parentales.

Les parents mettent parfois des conditions impossibles à leur amour ou leur reconnaissance et vous avez alors l’impression que vous ne réussirez jamais à les satisfaire. Quelquefois, ces mêmes personnes vers lesquelles vous vous tournez tout naturellement durant une crise vous rejettent. Vous aurez alors à affronter seul le grand moment.

LE TERRITOIRE DES CHAMANS

Les héros arrivent dans la région fantomatique qui entoure le château de la méchante Sorcière. Là, ils rencontrent encore d’autres Gardiens du seuil, les singes volants, serviteurs de la sorcière. Ils kidnappent Dorothy, battent et dispersent ses compagnons. L’Homme de fer est roué de coups et l’Épouvantail mis en pièces.

Message : quand ils s’approchent du cœur de la caverne, les héros ne doivent jamais oublier qu’ils mettent le pied sur le territoire des chamans et qu’ils marchent sur le fil du rasoir, entre la vie et la mort. Les morceaux de l’Épouvantail éparpillés alentour par les singes sont une métaphore qui rappelle les visions et les rêves avertissant les élus qu’ils vont devenir chamans. Les futurs chamans rêvent en effet qu’ils sont mis en pièces par des esprits divins et assemblés à nouveau sous une forme nouvelle, celle de chamans. Quand les singes envoient Dorothy dans les airs, elle subit là le traitement appliqué aux chamans quand ils voyagent vers d’autres mondes.

LES COMPLICATIONS

Après l’attaque des singes, les héros sont terrorisés et complètement découragés. L’Homme de fer blanc et le Lion peureux rassemblent les membres dispersés de l’Épouvantail.

Les héros essuient parfois des déceptions terribles alors qu’ils approchent de l’objectif suprême. De tels retours de fortune sont appelés des complications dramatiques. Ces coups du sort, bien qu’ils semblent nous déchirer, ne visent qu’à tester une ultime fois notre détermination. Ils nous permettent aussi de nous remettre en forme avant de voyager en terre inconnue.

DES ENJEUX PLUS ÉLEVÉS

Dorothy est maintenant prisonnière dans le château. Faisant pendant à son sosie Miss Gulch, la sorcière fourre Toto dans un panier et menace de le jeter dans la rivière si Dorothy ne lui donne pas les escarpins rubis tout de suite. Dorothy accepte, mais au moment où la sorcière va s’en saisir, elle est repoussée par un tour de magie de Glinda qui protège Dorothy. La Sorcière réalise alors qu’elle n’aura jamais les escarpins du vivant de Dorothy. Elle installe donc le sablier au sable rouge comme du sang séché devant Dorothy. Quand le dernier grain de sable tombera, Dorothy mourra.

Message : une autre fonction de l’étape d’Approche consiste à fixer les enjeux et à confirmer l’équipe dans sa mission. Il est bon de rappeler au public l’existence du « compte à rebours » ou de la « bombe à retardement ». L’urgence et l’hypothèse d’une issue funeste doivent être soulignées.

Toto, dans son panier, est le symbole constant de l’intuition étouffée par l’esprit négatif de la Sorcière/Miss Gulch. Dorothy a peur de sa propre intuition, elle repousse perpétuellement sa créativité et sa confiance en elle, mais celles-ci refont continuellement surface, comme Toto.

Les escarpins rubis sont un symbole, présent dans les rêves du sommeil profond, représentant à la fois le moyen de Dorothy de se débrouiller dans Oz et sa propre identité, son inébranlable intégrité. Les escarpins sont un cadeau rassurant du Mentor, la reconnaissance d’être unique, avec une âme qui ne peut pas être ébranlée par les événements extérieurs. Les escarpins sont comme le Fil d’Ariane, dans l’histoire de Thésée et du Minotaure, un

lien avec une *Anima* aimante et positive qui vous sort du plus sombre des labyrinthes.

LA RÉORGANISATION

Toto s'échappe du panier comme il l'avait déjà fait dans l'acte I. Il s'enfuit du château et rejoint les trois amis qui en sont encore à reconstituer l'Épouvantail pièce par pièce afin de les aider. Il les amène devant le château. Les trois compagnons se sentent alors complètement découragés devant ampleur de la tâche, car sortir la pauvre Dorothy de cette forteresse interdite et bien défendue n'est pas une mince affaire. Les Alliés de Dorothy se retrouvent devant la responsabilité de faire avancer l'aventure par leurs propres moyens. Ils comprennent qu'il n'y a aucune aide à attendre de gentils magiciens ou de bonnes sorcières. Ils se sont tirés d'affaire par des ruses de clowns ; ils doivent maintenant devenir des héros.

Message : de nouveau Toto agit suivant l'intuition de Dorothy, il sent qu'il est temps d'appeler les Alliés à la rescousse et qu'il va falloir se souvenir des leçons apprises sur la façon de sortir d'un piège. L'étape de l'Approche est aussi le moment de réorganiser le groupe, de mettre en avant certains membres, de recenser les vivants, les blessés et les morts, d'assigner des missions spéciales, etc. Certains masques d'archétypes changeront puisque les personnages vont assumer de nouvelles fonctions.

Sa liberté d'action lui étant retirée, Dorothy a changé de masque d'archétype, elle porte maintenant celui de la Victime, l'archétype de l'impuissance. Les trois compagnons ont également de nouveaux masques, puisque de *Tricksters* ou Alliés, ils sont promus au rang de Héros, avec tout le panache qui convient à ce rôle, ils vont, pour le moment, prendre en charge l'action. Le public découvre alors que l'image qu'il s'était faite des personnages est transformée par les surprenantes qualités qui sont révélées sous la pression de l'Approche.

L'idée que les héros doivent affronter certaines choses sans l'aide d'esprits protecteurs rappelle de nombreux contes mythiques de voyages dans des mondes cachés. Les héros humains doivent souvent accomplir seuls une mission qui leur est confiée par les dieux. Ils doivent aller sur la terre des morts où les dieux eux-mêmes n'osent pas entrer. Même si nous consultons des médecins ou des thérapeutes, des amis ou de conseillers, il

existe certains endroits où nos Mentors ne peuvent nous accompagner, nous y sommes seuls.

Les défenses lourdes

L'Épouvantail, Le Lion peureux et l'Homme de Fer blanc se faufilent pour observer le seuil du cœur de la caverne, le pont-levis du château de la méchante Sorcière, défendu par une armée entière de Gardes du seuil. Ils ont l'air féroce avec leurs chapeaux et leurs gants de fourrure d'ours, leur sinistre chant de marche qu'ils grognent comme une menace.

Message : les héros doivent s'attendre à ce que les quartiers généraux des Méchants soient défendus avec une férocité animale. Le château lui-même, avec ses fortifications et son pont-levis semblable à une bouche et une langue prêtes à vous dévorer sont les symboles des solides défenses érigées autour d'une névrose destructrice. Comparés à ces défenses autour de l'*Anima* négative de la Sorcière, les gardes et le palais du magicien semblent accueillants.

Qui est le héros à ce stade de l'histoire ?

Les trois héros hésitent encore, ils évaluent la situation. Le Lion peureux veut s'enfuir en courant, mais l'Épouvantail a un plan qui implique que le Lion soit le chef, puisque c'est lui qui a l'air le plus féroce ; mais il ne veut pas en entendre parler.

Message : l'Approche est un bon moment pour réévaluer votre équipe, exprimer les pressentiments et prodiguer des encouragements. Les membres de l'équipe s'assurent qu'ils sont tous d'accord sur les objectifs à atteindre et vérifient si chacun est à sa place. Ceci peut donner lieu à des rivalités amères pour la dominance, comme les pirates ou les voleurs qui se battent pour avoir le contrôle de l'aventure.

Les efforts du Lion pour échapper à ses responsabilités sont burlesques, et nous laissent deviner une autre fonction de l'Approche : le soulagement comique. C'est peut-être la dernière occasion qui nous soit offerte de nous détendre et de plaisanter un peu, parce que les choses vont devenir mortellement sérieuses durant l'Épreuve suprême.

METTEZ-VOUS DANS LA TÊTE DE VOTRE OPPOSANT

Tout en s'approchant du portail, les trois héros concoctent un plan. C'est alors que trois sentinelles les attaquent ; après une bataille si violente que même les costumes volent de partout, nos héros émergent vêtus des uniformes et des chapeaux de peaux d'ours de leurs ennemis. Ainsi déguisés, ils rejoignent le peloton des sentinelles qui défilent au pas et entrent dans le château.

Message : ici, les héros emploient le vieux stratagème qui consiste à « se mettre dans la peau » des Gardiens du seuil avant eux. Comme les Indiens des plaines vêtus de peaux de bisons pour ramper près de leur proie, les héros endossent littéralement les peaux de leurs opposants et se glissent parmi eux. Comme dit le dicton : « à Rome, faites comme les Romains ». Cet aspect de l'Approche nous enseigne que nous devons percer à jour l'état d'esprit de ceux qui semblent se mettre en travers de notre chemin. Si nous les comprenons et savons faire preuve d'empathie, il nous sera bien plus facile de les dépasser ou d'absorber leur énergie. Nous pouvons transformer leurs attaques en opportunités de rentrer dans leur peau. Les héros peuvent aussi se déguiser pour cacher leurs intentions quand ils s'approchent du cœur de la caverne de l'opposant.

AVANCÉE

Une fois dans la place, les héros se débarrassent de leur déguisement et se fraient un chemin jusqu'à la chambre où Dorothy est emprisonnée. L'Homme de fer blanc fend la porte avec sa hache.

Message : un moment viendra où il faudra sans doute utiliser la force pour briser le dernier voile qui dissimule le cœur de la caverne. Les résistances du héros et sa peur peuvent être vaincues par un violent acte de volonté.

SANS ISSUE

Dorothy délivrée, le quatuor est à nouveau réuni. Ils cherchent maintenant comment fuir. Mais ils sont bloqués de toutes parts par les gardes de la Sorcière.

Message : quelle que soit la façon dont les héros veulent échapper à leur destin, un jour ou l'autre, ils trouvent toutes les issues bouclées ; ils devront alors affronter le dénouement au risque de leur vie. Quand Dorothy et ses compagnons se retrouvent « piégés comme des rats », l'Approche vers le cœur de la caverne est terminée.

*

L'Approche comprend tous les préparatifs pour l'Épreuve suprême. Elle mène souvent les héros devant une position forte de l'ennemi, un centre défendu où chaque leçon apprise précédemment et tous les Alliés du voyage entrent en action. De nouvelles perceptions sont testées et les derniers obstacles sont surmontés, l'Épreuve suprême peut ainsi commencer.

EXERCICES

1. Campbell dit que dans les mythes, la traversée du premier seuil est souvent suivie du passage dans « le ventre de la baleine ». Il cite des histoires de différentes cultures dont les héros sont avalés par des bêtes géantes. Dans quel sens les héros se retrouvent-ils « dans le ventre de la baleine » dans les premières étapes du deuxième acte de *Thelma et Louise ? Liaison fatale ? Impitoyable ?*
2. Campbell décrit différentes idées et actions entourant l'épreuve majeure d'un mythe : « la rencontre avec la Déesse », « la femme tentatrice », « la réunion au Père ». De quelles façons ces idées font-elles partie de l'Approche du fond de la caverne ?
3. Dans votre propre histoire, qu'arrive-t-il entre le moment de l'entrée dans le Monde extraordinaire et l'apparition d'une crise centrale dans ce monde ? Quels sont les préparatifs spéciaux qui mènent à cette crise ?
4. Le conflit se renforce-t-il et les obstacles deviennent-ils plus difficiles ou plus intéressants ?

5. Votre héros veut-il revenir en arrière, ou est-il maintenant complètement engagé dans l’aventure ?
6. Lorsqu’il fait face à des défis extérieurs, de quelle façon, le héros rencontre-t-il des démons ou des systèmes de défense internes ?
7. Y a-t-il un cœur de la caverne matériel ou un quartier général du méchant dont le héros s’approche ? Ou bien existe-t-il un équivalent sur le plan émotionnel ?

Étape huit :
L’épreuve suprême

JAMES BOND : Qu’attendez-vous de moi, Goldfinger ?
GOLDFINGER : Mais, M. Bond, je m’attends à ce que vous mouriez.

Goldfinger, scénario de Richard Maibaum et Paul Dehn.

Maintenant, le héros est dans la pièce la plus secrète de la Caverne profonde, il affronte le plus grand défi et l’opposant le plus terrifiant qu’il ait jamais rencontré. Nous sommes au cœur de l’histoire, ce que Joseph Campbell appelle **l’Épreuve suprême**. C’est la source principale de l’épopée héroïque et la clef de son pouvoir magique.

Aventurier de la Vie, pénètre dans la Caverne profonde et cherche ce qui va sauver la vie à ta tribu. Le chemin devient étroit et sombre. Tu dois avancer seul, tu progresses à tâtons, parfois à genoux et tu sens la terre tout contre toi Tu respires avec peine. Soudain, tu émerges dans la chambre ta plus secrète et te retrouves face à un personnage haut comme une tour, une Ombre menaçante faite de tous tes doutes et de toutes tes craintes. Elle est armée comme il sied au défenseur d'un trésor. C'est le moment de saisir ta chance. Elle est là, devant toi, tu peux tout gagner ou tout perdre. Quelle que soit la raison de ta venue, c'est la Mort qui te dévisage. Quelle que soit l'issue de la bataille, tu vas tester le goût de cette mort et tu ne seras plus jamais le même.

MORT ET RENAISSANCE

Le secret de l'Épreuve suprême est simple : le héros doit mourir afin de renaître. C'est un passage dramatique que le public apprécie énormément. Quelle que soit l'histoire, les héros défient la mort ou quelque chose qui lui ressemble : leurs peurs les plus fortes, leurs échecs, la fin d'une relation, la mort d'un être cher. La plupart du temps, ils survivent magiquement et revivent physiquement ou symboliquement. Une nouvelle naissance qui leur permet de récolter les fruits de leur victoire. Ils ont passé le test majeur des héros.

E. T. de Spielberg meurt devant nos yeux, mais renaît grâce à la magie de l'autre monde et l'amour du petit garçon. Sir Lancelot, rongé par le remords d'avoir tué un vaillant chevalier, le fait revivre par ses prières. Le personnage de Clint Eastwood dans *Impitoyable* est battu sans raison par un shérif sadique et laissé pour mort, persuadé de voir des anges. Sherlock Holmes semble mort, précipité dans les chutes de Reichenbach avec le Professeur Moriarty, mais il défie la mort et revient transformé, prêt à repartir pour de nouvelles aventures. Le personnage de Patrick Swayze, assassiné dans *Ghost*, apprend à traverser le voile pour protéger sa femme et lui exprimer finalement son profond amour.

CHANGEMENT

Le voyage n'est pas une simple visite de courtoisie à la mort. Les héros en reviennent changés, transformés. Personne ne peut vivre des moments à la

limite de la mort sans subir un changement, quel qu'il soit. Au milieu du scénario d'*Officier et Gentleman*, Richard Gere survit à une mise à l'épreuve surhumaine de son ego alors qu'il est à la merci du sergent instructeur, Louis Gossett. Cet affrontement modifie dramatiquement le caractère de Gere, il devient plus sensible aux besoins des autres et moins individualiste.

Dans *Le Flic de Beverly Hills* quand un méchant pose le canon de son revolver sur sa tempe, Axel Foley croit voir la mort en face, mais il est sauvé par le naïf et frétillant détective Rosewood (Judge Reinhold). Foley devient alors plus coopératif et accepte de s'investir dans le groupe, malgré un ego démesuré.

LA CRISE N'EST PAS LE CLIMAX

L'Épreuve suprême est un centre nerveux majeur de l'histoire. De nombreux fils de l'histoire personnelle du héros le poussent à l'intérieur de lui-même et de nombreux fils représentant le changement et les nouvelles opportunités le conduisent à s'ouvrir à une autre vie. Ceci ne doit pas être confondu avec le climax du Voyage du Héros, un autre centre nerveux que nous rencontrerons plus loin, vers la fin du récit (comme le cerveau à la base de la queue du dinosaure). L'Épreuve est habituellement l'événement central de l'histoire ou celui du deuxième acte. Nous l'appellerons la Crise pour la distinguer du **Climax** (le grand moment de l'acte III et le couronnement de tout le récit).

Le dictionnaire Webster définit une crise comme « le point de l'histoire, du drame où les forces hostiles sont dans un état de tension extrême ». Nous parlons aussi de Crise pour une maladie, un moment, peut-être une très forte montée de fièvre après laquelle soit l'état du patient empire, soit il se rétablit.

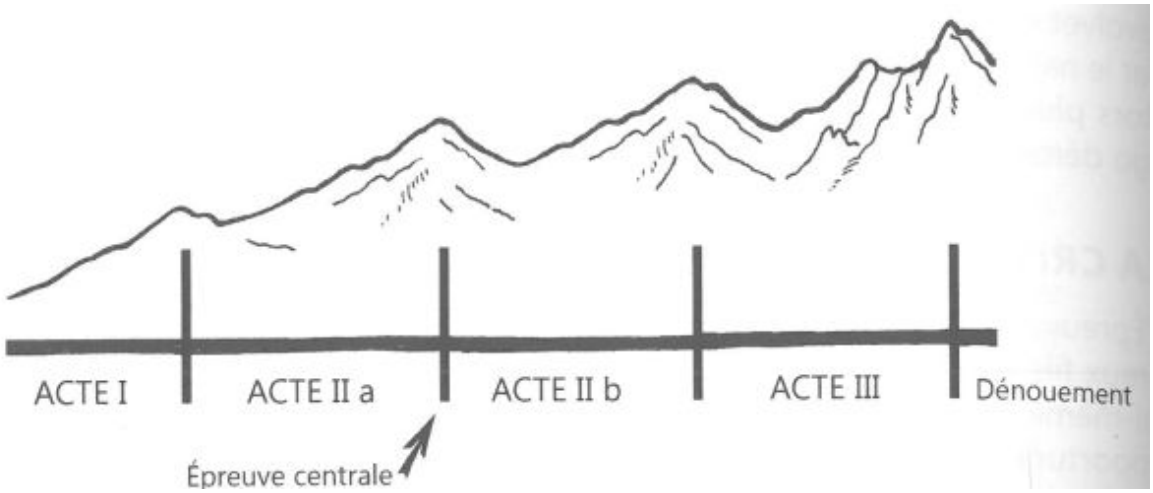
Message : il faut parfois toucher le fond pour refaire surface. Une Épreuve suprême sous la forme d'une crise, quelle que soit la terreur ressentie par le héros, est parfois le seul moyen de guérir ou de vaincre.

QUEL EST LE MEILLEUR ENDROIT POUR L'ÉPREUVE SUPRÊME ?

La place de l'Épreuve (la crise) dans le récit dépend des besoins de l'histoire et des goûts du scénariste. Le dispositif le plus utilisé est quand ce

temps de mort/renaissance apparaît à peu près au milieu de l'histoire, comme le montre le schéma ci-dessous.

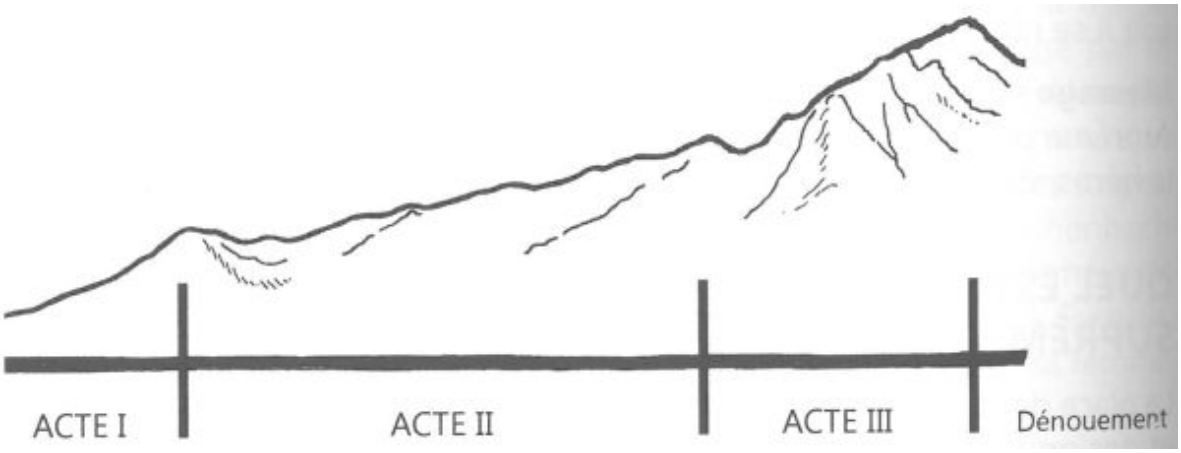
LA CRISE CENTRALE



Principaux points dramatiques d'une histoire comprenant une Crise *Centrale* (Les lignes verticales représentent le point dramatique de chaque acte)

Une Crise centrale a l'avantage de la symétrie ; elle laisse le temps d'élaborer une stratégie pour sortir vainqueur de l'épreuve. Notez que cette structure permet l'existence d'un autre moment critique ou d'un pivot à la fin du deuxième acte.

LA CRISE À RETARDEMENT



Principaux points dramatiques d'une histoire comprenant une Crise *à retardement* (Pas d'épreuve centrale, mais plutôt un long développement jusqu'à la fin de l'acte II)

Toutefois, on peut construire une structure tout aussi efficace en introduisant une crise à retardement qui survient près de la fin de l'acte II, à peu près aux deux tiers ou aux trois quarts de l'histoire.

La structure de la crise à retardement correspond étroitement à l'idéal du nombre d'or, cette proportion élégante (environ trois sur cinq) qui paraît produire les résultats artistiques les plus agréables. Une crise à retardement laisse plus de temps pour la préparation et l'Approche et permet une construction lente jusqu'au grand moment à la fin de l'acte II.

Que la crise soit au milieu de l'histoire ou plus près de la fin de l'acte II, on ne se trompe pas en disant que chaque histoire nécessite un moment je crise qui traduit le sens profond de mort et de renaissance de l'Épreuve suprême.

LES POINTS DE TENSION

Le deuxième acte est long pour le scénariste comme pour les spectateurs, près d'une heure dans un film de durée moyenne. On peut envisager la structure cinématographique en trois actes comme un espace dramatique s'étalant à travers deux points majeurs de tension, les pauses. Comme une tente de cirque tendue d'un piquet à l'autre, la structure cinématographique est soumise au phénomène de gravité, l'attention du public tangue entre ces deux sommets. Une histoire qui n'a pas de moment central s'affaissera comme la tente qui a besoin d'un piquet supplémentaire pour soutenir son centre. L'acte II représente une heure de votre film ou cent pages de votre roman. Une structure est nécessaire pour soutenir la tension.

La crise située à mi-chemin désigne une ligne de partage des eaux qui témoigne que le voyageur a réalisé la moitié du Voyage du Héros. Les voyages s'organisent généralement autour d'un événement central : atteindre le sommet de la montagne, le fond de la caverne, le cœur de la forêt, le cœur d'un pays étranger, ou la partie la plus secrète de votre âme. Chaque instant du voyage a tendu vers ce moment, après cela il ne s'agira plus que de retourner chez soi. Il peut y avoir des aventures plus grandes qui vont arriver – les derniers moments d'un voyage peuvent être les plus mémorables

ou les plus excitants –, mais chaque voyage semble avoir un centre ; un fond ou un sommet, quelque part vers le milieu.

Les termes crise et critique signifient « séparer » en grec. Une crise est un événement qui sépare les deux moitiés de l'histoire. Après avoir traversé cette zone, à la frontière de la mort, le héros renaît littéralement et métaphoriquement et rien ne sera plus jamais comme avant.

LE TÉMOIN DU SACRIFICE

Le réalisme d'une crise de mort et de renaissance dépend pour beaucoup de l'angle où l'on se place. La présence d'un témoin est un facteur important de cette étape : quelqu'un posté à proximité qui voit le héros *avoir l'air* de mourir, le veille pendant l'agonie, est transporté de joie quand le héros ressuscite. Dans *La Guerre des étoiles*, certains de ces effets reposent sur la présence de témoins tels que les robots alliés R2-D2 et Z-6PO. Dans la séquence très élaborée de l'Épreuve suprême, ils suivent par intercom la progression de leurs héros, Skywalker et compagnie. Les robots sont horrifiés quand ils entendent un vacarme terrible, annonçant que les héros sont écrasés dans un broyeur géant, au cœur de la caverne profonde de l'Étoile de la mort.

Ces témoins représentent le public qui s'identifie aux héros et ressent la même douleur mortelle. Sans aller jusqu'à les traiter de sadiques qui aiment assister à la mort de leurs héros, les spectateurs aiment tous ressentir le grand frisson de temps en temps, son goût amer rend la vie plus douce. Quiconque a survécu à un moment où il a été proche de la mort dans une voiture, un avion ou ailleurs, sait que les jours suivants, on trouve les couleurs plus vives, la famille et les amis plus importants et le temps précieux. La proximité de la mort rend la vie plus réelle.

UN GOÛT DE MORT

Les gens sont prêts à payer le prix fort pour ressentir cet avant-goût de la mort. Le saut à l'élastique, le parapente, et toutes les attractions terrifiantes des fêtes foraines créent un électrochoc qui réveille un plus grand amour de la vie. Les films et les histoires d'aventures ont toujours du succès parce qu'ils nous offrent le plaisir de vivre les risques pris par les héros sans en courir aucun.

Mais, un instant. Nous avons laissé ce pauvre Luke Skywalker mortellement écrasé au cœur ou plutôt dans l'estomac de l'Étoile de la mort. Il est dans le ventre de la baleine. Les robots témoins de cette tragédie sont bouleversés d'entendre ce qui semble bien signifier la mort de leur maître. Ils sont malades de chagrin et les spectateurs avec eux. Toute la technique artistique du réalisateur consiste ici à faire partager aux spectateurs l'impression terrible que leurs héros ont été hachés menu. C'est alors que les robots comprennent leur énorme méprise : ils ont pris pour des cris d'agonie ce qui était en réalité des hurlements de soulagement et de triomphe. Les robots arrivent à arrêter le broyeur et les héros se retrouvent miraculeusement sains et saufs. En un éclair, le chagrin des robots et celui du public disparaissent et c'est une explosion de joie qui les remplace.

L'ÉLASTICITÉ DE L'ÉMOTION

Les émotions humaines semblent faire preuve d'une certaine élasticité. À l'exemple des ballons de basket, plus elles sont jetées fortement au sol, plus elles rebondissent haut. Dans une histoire, vous devez développer l'attention du public, augmenter sa réceptivité, soulever ses émotions. La structure d'une histoire joue le rôle d'une pompe qui fait monter l'implication des spectateurs. Une bonne structure sait alternativement diminuer puis augmenter les chances du héros et les sentiments des spectateurs suivront cette courbe. Déprimer le public produit le même effet que lorsque l'on enfonce un ballon gonflé sous l'eau : quand la pression vers le bas cesse, le ballon jaillit hors de l'eau avec force. Les sentiments du public suivront la même trajectoire que notre ballon : plus le spectateur sera abattu, plus ses émotions vont rebondir, à un niveau bien supérieur à ce qu'elles étaient auparavant. Ceci peut vous servir de base pour construire votre histoire à un plus haut niveau. L'Épreuve suprême est une des « dépressions » les plus graves de l'histoire qui va la mener à son point culminant.

Dans un parc d'attractions, on vous fait tourner dans le noir ou au bord d'un gouffre jusqu'à ce que vous pensiez que vous allez mourir et quand enfin vous sortez de là, vous vous sentez grisé d'avoir survécu. Une histoire qui ne susciterait pas ce genre de sensation raterait son coup. Les scénaristes ont parfois de grandes difficultés avec le deuxième acte à cause de sa longueur ; il est quelquefois trop monotone, à tiroirs ou sans objet. Le scénariste ne doit pas le concevoir comme une simple série d'épreuves

empêchant le héros d'atteindre son objectif, mais comme une série dynamique d'événements qui entraînent le héros vers un moment crucial qu'il doit traverser. Même dans les comédies les plus légères et les séries sentimentales, le deuxième acte a besoin d'une crise en son milieu, un instant où le héros fait l'apprentissage de la mort ou du plus grand danger.

LA MORT APPARENTE DU HÉROS

Le deuxième acte de *La Guerre des étoiles*, pourtant long, ne fléchit pas grâce à une période centrale de crise durant laquelle l'abord de la mort est exploré non pas dans une, mais dans plusieurs épreuves. À un autre moment dans la séquence du compacteur géant, Luke est tiré vers le fond par le tentacule d'un monstre invisible. C'est cette scène qui m'a fait comprendre le mécanisme de l'Épreuve suprême.

D'abord, le public et les témoins (Han Solo, Princesse Leia, le Wookie) voient quelques bulles remonter à la surface, signe que Luke est vivant et se débat toujours. Jusque là tout va bien. Puis, les bulles cessent. Les témoins réagissent comme s'il était mort. En quelques secondes vous vous demandez s'il ne remontera jamais. Vous savez bien que George Lucas ne va pas tuer son héros au milieu du film et pourtant vous commencez à douter.

Je me souviens d'avoir vu *La Guerre des étoiles* en avant-première dans les studios de la Fox, et d'avoir été complètement pris par les quelques secondes critiques de cette scène. Je m'étais en partie identifié à Luke Skywalker et quand il parut qu'il était mort, je devins moi-même une présence sans corps sur l'écran. Je commençais à passer d'un personnage survivant à un autre en me demandant à qui je pourrais m'identifier à nouveau. Traverserai-je l'histoire en Princesse Leia, en Han Solo, cet opportuniste égoïste, ou dans la peau du bestial Wookie ? Aucun ne me convenait. Durant ces quelques secondes, je me sentis comme paniqué. Pour moi, le héros était vraiment dans le ventre de la baleine, inaccessible et bien mort. Le héros mort, qui étais-je alors dans le film ? D'où allais-je regarder l'histoire ? Comme le ballon de basket maintenu sous l'eau, j'étais déprimé.

C'est alors que Luke Skywalker refit surface, tout gluant, mais bien vivant. Il était passé pour mort, mais maintenant il revivait, ressuscité par ses compagnons qui l'aidaient à se remettre debout. Immédiatement, les spectateurs se sentent soulagés. Ils se sentent soulevés par l'émotion après

avoir été entraînés si loin. Des expériences comme celle-ci sont la clef du succès des films de la série *Star Wars*. Elles font passer le héros et le public à deux doigts de la mort et les font revenir à plusieurs reprises. Le public paie moins pour les effets spéciaux, les dialogues humoristiques et le sexe que pour voir les héros tromper la mort. En fait, il aime lui aussi tricher avec la mort. S'identifier à un héros qui s'en sort toujours dans les moments dramatiques.

LE HÉROS EST TÉMOIN DE LA MORT

La Guerre des étoiles n'en a pas encore terminé avec la mort. Avant que l'épisode de l'Épreuve suprême ne soit fini, Luke assiste à la mort physique de son Mentor Obi Wan, lors d'un duel au laser avec le méchant Dark Vador. Luke est accablé et ressent cette mort aussi vivement que si c'était la sienne. Mais dans ce monde mythique, les frontières de la vie et de la mort sont délibérément troubles. Le corps d'Obi Wan disparaît, nous permettant ainsi d'envisager qu'il survit quelque part et reviendra quand on aura besoin de lui, comme Merlin avec le roi Arthur.

Pour un Chaman comme Obi Wan, la mort est un passage familier qui se traverse aisément dans les deux sens. Obi Wan vit toujours, en Luke et dans le public, à travers ses enseignements, en dépit de sa mort physique, il sera capable de donner à Luke des conseils capitaux à d'autres moments du film : « Crois en la Force, Luke ».

LE HÉROS CAUSE LA MORT

Pour faire son effet, le héros n'est pas obligé de mourir pendant cette séquence de mort ; il peut être seulement témoin ou causer la mort. Dans *la Fièvre au corps*, quand William Hurt tue le mari de Kathleen Turner et maquille ce crime, nous assistons à l'événement central, l'Épreuve suprême je Hurt. Mais c'est aussi une mort pour Hurt, celle qu'il ressent au fond de l'âme, car il a perdu son innocence, victime de son propre désir.

FAIRE FACE À L'OMBRE

L'Épreuve suprême la plus fréquente est une sorte de bataille ou de confrontation avec une force opposée : ennemi à mort, méchant, antagoniste,

opposant ou même une force de la nature. L'idée qui se rapproche le plus de l'ensemble de ces possibilités est l'archétype de l'Ombre. Un méchant peut être un personnage extérieur, mais, au-delà des mots et des explications rationnelles, il représente les facettes négatives du héros. En d'autres termes, le plus grand opposant du héros, c'est sa propre Ombre.

Comme tous les archétypes, l'Ombre a des aspects négatifs et positifs. Un côté sombre est parfois nécessaire pour donner une direction unique au héros ou au système, pour doter le héros d'une capacité de résistance à laquelle s'opposer. La résistance est en effet notre plus grande source de force. Ironiquement, les méchants qui veulent notre mort peuvent se révéler ultérieurement être des forces travaillant pour notre bien.

DIABOLISATION

Généralement, l'Ombre représente les craintes, les dégoûts et les qualités non reconnues du héros ; tout ce que nous n'aimons pas en nous-mêmes et essayons de projeter sur les autres. Ce type de projection s'appelle « **diabolisation** ». Les personnes en pleine crise émotionnelle projetteront parfois les problèmes qu'elles rencontrent dans un domaine sur une autre personne ou sur un groupe qui symbolise alors tout ce qu'elles détestent et craignent en elles-mêmes. Durant les guerres et les périodes de propagande, l'ennemi devient un démon inhumain, l'Ombre sombre de l'image angélique et vertueuse que nous essayons de garder de nous-mêmes. Le Diable est l'Ombre de Dieu, une projection du potentiel négatif et méconnu de l'Être suprême.

Nous avons parfois besoin de cette projection et de cette polarisation pour percevoir clairement une porte de sortie. Un système gardera un déséquilibre malsain si les conflits ne sont pas classés, hiérarchisés et polarisés, puis empoignés à bras-le-corps dans une sorte d'affrontement dramatique. Habituellement, l'Ombre peut être exposée au jour, nous prenons alors conscience de nos penchants refoulés, en dépit de leurs efforts pour rester dans l'obscurité. La terreur que la lumière inspire à Dracula symbolise le désir de l'Ombre de rester inexplorée.

Les méchants sont en quelque sorte l'Ombre du héros sous une forme humaine. Quelle que soit l'étrangeté des valeurs du méchant, ces valeurs sont

le sombre reflet des désirs du héros et de ses plus grandes craintes magnifiées et déformées.

La mort d'un vilain

Quelquefois, le héros frôle la mort au moment de l'Épreuve suprême, mais c'est le méchant qui meurt. Cependant, le héros doit souvent traiter avec d'autres forces, d'autres Ombres, avant la fin de l'aventure. L'action évoluera du domaine physique vers un plan moral, spirituel ou émotionnel. Dorothy tue la méchante Sorcière dans le deuxième acte, mais affronte une épreuve psychologique : la perte de tout espoir de retourner chez elle dans le troisième acte.

Le héros ne doit pas obtenir la mort du méchant trop facilement. Dans la scène de l'Épreuve suprême du film d'Hitchcock *Torn Curtain (Le Rideau déchiré)*, le héros essaie de tuer un espion, dans une ferme, alors qu'il n'a aucune arme conséquente. Hitchcock souligne ici que tuer est beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît dans les films. Toute mort comporte aussi un coût émotionnel, comme nous le montre à maintes reprises le film *Impitoyable*. Le tueur à gages interprété par Clint Eastwood est douloureusement conscient que ses cibles sont des êtres humains comme lui. La Mort doit être montrée dans toute sa réalité et non comme une simple formalité.

La fuite du méchant

Il arrive que le héros blesse seulement le méchant au moment de l'Épreuve suprême ou ne tue que ses lieutenants. Le chef des méchants s'échappe alors et affrontera à nouveau le héros dans le troisième acte. Axel Foley se bat contre les hommes de main du méchant dans l'acte II du *Flic de Beverly Hills*, mais l'affrontement final avec l'Ombre principale est repoussé à l'acte III.

Les méchants sont les héros de leur propre histoire

N'oubliez jamais que, si certains méchants ou certaines Ombres exultent dans la méchanceté, beaucoup ne se voient pas du tout comme des démons. Ils sont persuadés d'avoir raison et d'être les héros de leur propre histoire. Un moment sombre pour un héros est un moment éclatant pour une Ombre.

Les arcs de leur histoire sont des miroirs réfléchissants : quand le héros va bien, le méchant va mal. C'est une question de point de vue. Quand votre scénario ou votre roman est terminé, vous devez connaître assez bien vos personnages afin de pouvoir raconter l'histoire suivant le point de vue de chacun : héros, vilains, copains, amants, Alliés, Gardes et autres personnages de moindre importance. Chacun est le héros de sa propre histoire. C'est un bon exercice de traverser l'histoire au moins une fois dans la peau de l'Ombre.

COMMENT LES HÉROS TROMPENT LA MORT

Dans les mythes classiques, l'Épreuve suprême est conçue comme un moment où le héros doit mourir. Beaucoup sont déjà arrivés à ce moment et aucun n'a survécu. Quand Persée s'approche de la Méduse, il croise de nombreuses statues de héros que ce monstre a pétrifiées d'un seul regard. Le labyrinthe dans lequel rentre Thésée est jonché d'os, ce sont les restes des héros que le Minotaure a dévorés ou qui sont morts de faim en cherchant la sortie.

Ces héros mythiques affrontent certaines morts, mais survivent là où d'autres ont échoué parce qu'ils ont eu la sagesse de s'armer d'une aide surnaturelle, dès les premiers épisodes. Ils trichent avec la mort, habituellement grâce aux dons de leur Mentor. Persée utilise le miroir offert par Athéna, pour s'approcher de la Méduse tout en évitant qu'elle le regarde en face. Il lui tranche la tête avec son épée magique et met définitivement fin aux exactions de cette tête monstrueuse en la fourrant dans une sacoche magique, autre cadeau de son Mentor.

Dans l'histoire de Thésée, le héros a conquis l'amour d'Ariane, fille de Minos, le tyran de Crète, durant la phase d'Approche. Quand Thésée doit partir pour les profondeurs inconnues et mortelles du Labyrinthe, il se tourne vers Ariane pour lui demander de l'aide. La princesse va voir le Mentor de l'histoire, le grand inventeur et architecte Dédale qui a conçu le Labyrinthe. Son aide magique est des plus simples : une pelote de fil dont Ariane tiendra une extrémité pendant que Thésée serpente dans le Labyrinthe avec l'autre bout. Ils sont ainsi liés tous deux par le fil de leur amour qui permettra à Thésée de revenir de la mort.

Le fil d'Ariane

Le fil d'Ariane est un symbole puissant du pouvoir de l'amour, du lien presque télépathique qui relie les personnes vivant une relation intense.

Il est proche du « cordon » qui relie même les enfants devenus adultes à leur mère – cordon invisible, mais dont la résistance à la tension est plus forte que celle de l'acier.

Le fil d'Ariane est un élastique qui relie un héros aux êtres aimés. Un héros peut s'aventurer loin dans la folie ou la mort, il sera presque toujours rappelé par de tels liens. Ma mère m'a raconté que, lorsque j'étais enfant, elle avait subi une opération en urgence et frôla la mort. Son esprit avait quitté son corps et flottait dans la pièce, libre et prêt à partir, c'est seulement quand elle nous vit, mes sœurs et moi, qu'elle décida de revenir à la vie. Elle avait une raison de continuer de vivre : elle devait s'occuper de nous.

Le mot anglais ancien pour pelote de fils est un terme marin « clew » (point d'écoute). La langue anglaise en a tiré le mot « due » (indice). Un indice est un fil qu'un chercheur peut remonter jusqu'à un centre essentiel, dans l'attente d'une réponse ou d'un ordre. L'écheveau de fil qui relie un cœur à un autre est souvent un indice primordial qui permettra de clarifier un mystère ou de résoudre un conflit.

Crise sentimentale

L'Épreuve suprême peut être une crise affective intense. Dans une histoire d'amour ce sera un moment de très grande intimité, ce que nous désirons tous, tout en le redoutant. Ce sont alors les défenses du héros qui meurent. Dans une autre histoire, il peut s'agir d'un moment sombre de la romance quand le héros est trahi ou quand le lien amoureux paraît mort.

Joseph Campbell décrit ce que nous pourrions appeler les ramifications romantiques de l'Épreuve suprême dans deux chapitres du *Héros aux mille et un visages : «* La rencontre avec la Déesse » et « La femme tentatrice ». Comme il l'écrit lui-même, « l'ultime aventure est habituellement présentée comme une union mystique entre le héros triomphant et la Reine, déesse du monde. Telle est la crise au nadir, au zénith, ou à la limite extrême de la terre, au point central du cosmos, dans le tabernacle du temple, ou dans les profondeurs obscures du cœur. » Dans les histoires d'amour, la crise sera soit

une scène d'amour, soit une séparation. « Crise », souvenez-vous, vient d'un mot grec qui veut dire « séparer ».

Dans *À la poursuite du diamant vert* la crise est à la fois une Épreuve suprême physique et la séparation d'êtres qui s'aiment. Joan Wilder et son compagnon polymorphe, Jack Colton, pénètrent tous deux dans une vraie caverne profonde où ils s'emparent d'une énorme émeraude, *El Corazon*. Mais c'est bien trop facile et quelques instants plus tard, ils traversent une Épreuve suprême lorsque leur voiture plonge dans une cataracte.

Joan Wilder disparaît sous l'eau pendant plusieurs prises de vues. Le public regarde Jack Colton se débattre pour atteindre la rive et le scénariste nous laisse imaginer que Joan est morte, pendant quelques secondes. Ces secondes sont suffisantes pour que la magie de l'Épreuve suprême agisse. Puis, Joan reparaît au premier plan, luttant sous un rocher. Le dialogue exprime clairement sa renaissance. Sur la rive opposée, Colton s'écrie « j'ai cru que tu t'étais noyée », Joan confirme « je l'étais ».

Colton est fou de joie qu'ils s'en soient sortis tous deux, mais pour Joan, la crise se focalise alors sur le plan émotionnel. Le peu fiable Colton est maintenant de l'autre côté de la rivière tumultueuse et il détient le joyau. Nous arrivons à un véritable test de leur amour. Tiendra-t-il sa promesse de la retrouver dans la prochaine ville, ou se sauvera-t-il purement et simplement avec *El Corozon*, lui brisant ainsi le cœur ? Sera-t-elle capable de survivre sans lui dans la jungle du Monde extraordinaire ?

LE MARIAGE SACRÉ

Dans les histoires d'une certaine profondeur émotionnelle et psychologique, l'Épreuve suprême débouche sur un moment de mariage mystique pour le personnage, un équilibre entre les forces intérieures opposées. L'aspect dramatique de l'Épreuve peut hanter le mariage : que se passera-t-il si je n'y arrive pas ? Si la part de moi-même que je mène à l'autel se retourne contre moi et me submerge ? Mais en dépit de ces peurs, les héros finissent par reconnaître leurs qualités cachées et même leurs Ombres ; ils communient alors avec elles dans un mariage sacré. En fin de compte, les héros cherchent une confrontation avec *leur Anima*, leur âme, ou leur féminité non reconnue, les facettes intuitives de leur personnalité.

Les femmes recherchent l'*Animus*, les capacités masculines de raisonnement et d'affirmation de soi que la société leur a appris à cacher. Elles essayeront de rentrer en communication avec leur force créative ou une énergie maternelle qu'elles ont rejetée. Dans un moment de crise, une héroïne peut communiquer avec tous les aspects de sa personnalité, comme si ses multiples facettes étaient appelées à s'unir pour prendre le risque de sa vie.

ÉQUILIBRE

Dans un mariage sacré, les deux aspects de la personnalité sont reconnus d'égale valeur. Un tel héros, en contact avec toutes les qualités humaines, est en position d'équilibre, ni facile à déloger ni capable d'être troublé. Campbell écrit que le Mariage sacré représente « la maîtrise totale de la vie par le héros », un mariage équilibré entre le héros et la vie.

L'Épreuve suprême peut donc être une crise dans laquelle le héros retrouve son unité, en réintégrant son aspect féminin ou masculin réprimé et en s'unissant à lui. Mais il peut aussi y avoir une séparation sacrée ! Le duel entre les côtés masculins et féminins déclenchera des guerres ouvertes mortelles.

L'AMOUR QUI TUE

Campbell aborde ce conflit destructeur dans « La Femme comme tentatrice ». Le titre est peut-être trompeur, comme celui de « La Rencontre avec la Déesse », puisque la force de cet instant est aussi bien mâle que femelle. Devant l'éventualité d'une telle Épreuve, le héros bifurquera vers la trahison, l'abandon ou le désappointement. C'est une crise de confiance en pleine lune de miel.

Chaque archétype possède à la fois un côté brillant et positif et un autre négatif et sombre. Le côté sombre de l'amour est le masque de la haine, de la récrimination, de l'outrage et du rejet. C'est la figure de Médée quand elle tue ses enfants, le masque de la Méduse entouré des serpents venimeux du reproche et de la culpabilité.

Une crise peut apparaître quand un amoureux polymorphe montre soudain un autre aspect de sa personnalité, laissant le héros avec un

sentiment de trahison et de dégoût de l'amour. C'est un des trucs favoris d'Hitchcock. Dans *La Mort aux trousses*, après une scène très tendre, le personnage que joue Cary Grant est trahi et donné aux espions par Eva Marie Saint. Grant traverse alors son Épreuve du milieu du film, il se sent abandonné. Elle représentait la possibilité maintenant impensable de vivre un véritable amour, et ce premier abandon rend l'épreuve suivante encore plus pénible. Quand il échappe de justesse au tir d'un avion qui arrose un champ de maïs d'insecticide, nous le sentons désespérément seul.

L'ANIMUS OU L'ANIMA NÉGATIVE

Quelquefois pendant le Voyage de notre vie, nous rencontrons des projections négatives de l'*Animus* et de l'*Anima*. Ce peut être une personne qui nous attire, mais n'est pas bonne pour nous, un côté « garce » de nous-mêmes qui prend soudain de l'assurance, comme lorsque Mr. Hyde prend le pas sur Dr. Jekyll. Une telle confrontation peut devenir une Épreuve mortelle dans une relation ou dans l'épanouissement d'une personne. Le héros de *Liaison fatale* découvre qu'un banal amant peut se transformer en une force meurtrière lorsqu'il est fâché ou rejeté. Un partenaire idéal peut se métamorphoser en l'Étrangleur de Boston, tout comme un père aimant devient un assassin dans Shining. Dans les versions originales, les méchantes belles-mères et les reines des contes de Grimm étaient des pères dont l'amour devenait mortel.

LA FOLIE

Psychose d'Alfred Hitchcock est une des utilisations les plus troublantes et les plus subversives de l'Épreuve suprême. Le public est conduit à s'identifier à Marion (Janet Leigh), il la trouve même sympathique bien qu'elle ait détourné des fonds et soit en cavale. Durant la première moitié du deuxième acte, le spectateur ne peut s'identifier à personne d'autre, à part peut-être à l'hôtelier inefficace, Norman Bates (Anthony Perkins), mais il est bien trop étrange pour que les spectateurs en aient envie. Dans un film conventionnel, le héros survit toujours à l'Épreuve suprême et vit assez longtemps pour voir le méchant vaincu durant le climax de l'histoire. Il est inimaginable qu'une star comme Janet Leigh, une héroïne immortelle de l'Écran, soit sacrifiée au milieu d'un film. Pourtant, Hitchcock commet

l’impensable, il tue notre héroïne au milieu de l’histoire. L’Épreuve suprême est fatale au héros, définitive et sans appel.

L’effet obtenu est fracassant. À mesure que le sang de Marion s’écoule sous la douche, nous ressentons cette curieuse impression d’être un fantôme flottant dans la pièce. Et maintenant, à qui s’identifier ? Il est clair qu’Hitchcock ne nous laisse aucun choix : il ne reste que Norman. À contrecœur, nous entrons dans l’esprit de Norman et vivons l’histoire avec ses yeux ; nous commençons même à le considérer comme notre nouveau héros. L’auteur nous suggère que Norman protège sa mère qui est folle, mais nous découvrons à la fin qu’il est le véritable assassin. Nous avons donc évolué dans la peau d’un psychopathe. Seul un maître comme Hitchcock peut ainsi défier les règles qui régissent les héros, la mort et l’Épreuve suprême.

FACE À LA PLUS GRANDE PEUR

L’Épreuve suprême est finalement le moment où le héros défie sa plus grande peur. La plupart des gens craignent avant tout la mort, mais dans de nombreuses histoires c’est simplement ce qui effraie le plus le héros : ses phobies, un rival, une grosse tempête ou une crise politique. Indiana Jones se retrouve inévitablement face à ce qu’il craint le plus : les serpents.

De toutes les peurs affrontées par les héros, l’effet le plus dramatique est obtenu par l’affrontement avec un parent ou une personne symbolisant l’autorité. La scène de famille est le moteur des drames les plus puissants et une confrontation avec un parent est une Épreuve suprême intense.

S’OPPOSER A UN PARENT

Dans *La Rivière rouge*, Matthew Garth, le personnage de Montgomery Clift affronte cette grande peur au milieu du récit, quand il essaie de ravir le contrôle d’un transport de bétail à son beau-père Tom Dunson (John Wayne) qui est devenu une Ombre formidable. Au début de l’histoire, Dunson est à la fois un héros et un Mentor, mais il échange ces masques contre celui de tyran dans la phase d’approche. Il se transforme en un dieu dément, blessé, ivre et cruel, un père abusif qui exige trop de tout le monde. Quand Matt défie son Mentor et modèle, il affronte sa plus grande peur dans une Épreuve suprême.

Dunson décrète qu'il jouera au Dieu et pendra les hommes qui auront enfreint les lois qu'il a édictées pour son petit monde. Matt s'oppose à lui au risque d'être lui-même abattu. Dunson, en Prince de la Mort, se lève de son trône et tire sur lui. Mais les Alliés de Matt, rencontrés dans la phase de test, lui arrachent le revolver des mains. Le pouvoir de Matt en tant que héros est maintenant tel qu'il n'a même pas besoin de lever le petit doigt contre ses adversaires. Sa volonté est assez forte pour vaincre la mort. Il détrône donc Dunson et devient roi du transport du bétail, ne laissant à son beau-père qu'un cheval et une cantine. Dans ce genre d'histoires, affronter sa plus grande peur, c'est quand la jeune génération se rebelle contre l'ancienne.

LES CONFLITS DE GÉNÉRATIONS

La remise en cause des plus âgés par les plus jeunes a toujours causé des drames et l'Épreuve suprême qui consiste à s'opposer à l'interdit d'un parent est aussi vieille qu'Adam et Ève, Œdipe ou le roi Lear. Ce conflit sans âge alimente bien des scénarios. La pièce *La Maison du lac* a pour sujet les efforts désespérés d'une fille pour plaire à son père, et les Épreuves sont représentées par la fille s'opposant au père et le père faisant l'expérience de sa propre mortalité.

Ce drame des générations est parfois joué sur la scène mondiale. Les étudiants chinois qui occupèrent la place Tiananmen et bloquèrent les tanks en faisant un barrage de leurs corps défiaient le statu quo imposé par leurs parents et grands-parents.

Les luttes des contes de fées contre des loups et des sorcières expriment aussi le conflit avec les parents. Les sorcières symbolisent l'aspect sombre de la mère, les loups, les ogres et les géants celui du père. Les Dragons et autres monstres représentent le côté Ombre d'un parent ou d'une génération qui s'est maintenue trop longtemps. Campbell parlait du dragon comme du symbole occidental d'un tyran qui s'accroche à un royaume ou une famille jusqu'à ce que la vie lui soit ôtée.

Le conflit entre les générations peut aussi bien être intériorisé qu'exprimé par une opposition ouverte entre enfants et parents. La lutte sourde qui explose lors de l'Épreuve suprême provient souvent d'une lutte intérieure entre une structure de personnalité mûre, contente d'elle, sachant se protéger et une nouvelle personnalité encore faible, informe, mais avide de naître.

Mais le nouveau Moi ne peut naître tant que l'ancien n'est pas mort ou au moins ne s'est pas retiré pour laisser plus d'espace sur la scène centrale.

Dans de rares cas, l'existence d'une Épreuve suprême peut être l'occasion de guérir une blessure profonde entre un héros et un parent. Campbell appelle cette possibilité « La réunion au père ». Quelquefois un héros, en survivant à une Épreuve ou en osant défier l'autorité d'une figure parentale, gagnera l'approbation des parents et les conflits seront ainsi résolus.

MORT DU MOI

L'Épreuve suprême dans les mythes signifie la mort du Moi. Définitivement mort pour le monde conventionnel, le héros fait maintenant partie du cosmos. Il renaît doté d'une nouvelle conscience. Les vieilles frontières du Moi ont été transcendées ou annihilées. Dans un certain sens, le héros est devenu un dieu, il a acquis la capacité divine de s'élever au-dessus des limites habituelles que pose la mort et de percevoir avec plus d'ampleur les liens qui existent entre toutes choses. Les Grecs appellent ce phénomène un moment **d'apothéose**, c'est un palier au-dessus de l'enthousiasme où vous vous sentez habité par les dieux. En état d'apothéose, vous êtes le dieu. Avoir goûté à la mort, vous donne le droit de vous asseoir un moment sur la chaise de Dieu.

Le héros qui affronte l'Épreuve suprême a déplacé son centre de gravité du Moi vers l'Être, vers la partie la plus divine de lui-même. Nous assistons à un mouvement de l'Être vers le groupe quand le héros assume des responsabilités qui dépassent sa simple personne. Il risque sa vie pour la survie de la communauté et gagne ainsi le droit d'être appelé « héros ».

LE MAGICIEN D'OZ

Dorothy et ses amis sont prisonniers de la méchante Sorcière et bien gardés par son armée de Gardes du seuil, il leur faut maintenant affronter l'Épreuve suprême. La Sorcière est folle de rage qu'ils aient osé pénétrer dans sa caverne profonde et qu'ils se soient emparés de son plus précieux trésor : les escarpins rubis. Elle menace de les tuer l'un après l'autre, en gardant Dorothy pour la fin.

La menace de mort rend les enjeux clairs. Les spectateurs savent maintenant qu'il va y avoir une bataille entre les forces de la vie et celles de la mort.

La Sorcière s'en prend d'abord à l'Épouvantail. Elle enflamme son balai et s'en sert comme d'une torche pour le brûler vif. La paille qui le constitue prend rapidement feu, tout semble perdu. Tous les enfants dans le public sont persuadés de sa mort et en ressentent l'horreur.

Instinctivement, Dorothy fait la seule chose qu'elle peut imaginer pour sauver son ami, elle attrape un seau d'eau et en asperge l'Épouvantail. Le feu est éteint, mais la Sorcière est inondée. Dorothy n'avait aucune intention de tuer la Sorcière, n'avait même pas réalisé que l'eau la ferait fondre, mais l'a quand même tuée. La Mort était dans la pièce, et Dorothy l'a simplement détournée sur une autre victime.

Mais la Sorcière ne disparaît pas comme cela. Sa mort est longue, déchirante et pathétique. « Oh, voici la fin de ma merveilleuse méchanceté ! » « Quel monde ! Quel monde ! » Le temps que cela soit terminé, vous avez de la peine pour la Sorcière, et vous avez ressenti le goût réel de la mort.

*

Nos héros se sont retrouvés face à face avec la mort et peuvent repartir en témoigner. Ils sont tout exaltés après un passage d'étourdissement. Ils continuent alors leur voyage pour tirer les conséquences de cette expérience de défi face à la mort. C'est la prochaine étape, la Récompense ou Prise de l'épée.

EXERCICES

1. Quelle est l'Épreuve suprême dans *Le Silence des agneaux ? Le Prince des marées ? Pretty Woman* ?
2. Quelle est l'Épreuve suprême dans votre récit ? Votre récit comporte-t-il vraiment un méchant ? Ou bien est-ce un antagoniste ?

3. De quelles façons le méchant ou l’antagoniste sont-ils des Ombres du héros ?
4. Le pouvoir du méchant est-il canalisé par des partenaires ou des exécutants ? Quelles sont les fonctions spéciales de ceux-ci ?
5. Est-ce que le méchant peut aussi être un personnage polymorphe ou un *Trickster ?* Quels autres archétypes peuvent être incarnés par un méchant ?
6. Comment votre héros affronte-t-il la mort durant l’Épreuve suprême ? Quelle est sa plus grande peur ?

Étape neuf :
La récompense

« *Nous sommes venus, nous avons vu, nous lui avons botté les fesses.* »

S.O.S. *fantômes,* scénario de Dan Aykroyd et Harold Ramis.

La crise de l’Épreuve suprême surmontée, les héros vont connaître les conséquences d’avoir survécu à la mort. Le triomphe peut être éphémère, mais pour l’instant ils veulent en savourer les plaisirs.

Nous, les Aventuriers de la Vie, nous nous regardons avec un sourire qui s’élargit. Nous avons gagné le droit de porter le titre de héros.

Pour la tribu natale, nous avons affronté la mort, nous l'avons connue et pourtant, nous sommes encore vivants. Du fond de la terreur, nous avons soudainement jailli vers la victoire. Il est temps de remplir nos ventres vides, et d'élever nos voix autour du feu de camp pour chanter nos exploits. Les vieilles blessures et les anciennes rancœurs sont oubliées. L'histoire de notre voyage est en train de s'élaborer.

Vous vous regroupez à l'écart des autres, étrangement silencieux. Dans l'ombre évanescente, vous vous souvenez de ceux qui ont échoué. Un sentiment étrange vous envahit, vous avez changé, une partie de vous-mêmes n'est plus, une autre a vu le jour et le regard que vous portez désormais sur le monde est à jamais différent. C'est un autre aspect de la Récompense que vous avez gagnée en affrontant la mort.

Rencontrer la mort est un grand événement qui aura certainement des conséquences. Il y aura toujours un moment durant lequel le héros est reconnu ou récompensé d'avoir survécu à la mort ou à une épreuve importante. Survivre à une crise ouvre de nombreuses possibilités, et la Récompense, suite de l'Épreuve suprême, peut prendre de nombreuses formes et avoir de multiples significations.

LES CÉLÉBRATIONS

Quand les chasseurs ont survécu à la mort et rapportent le gibier, il est normal qu'ils veuillent célébrer l'événement. Ils sont épuisés et doivent reprendre des forces. Le héros donne alors une fête pendant laquelle il cuisine et consomme les fruits de sa victoire. Les héros de *L'Odyssée* offraient toujours un sacrifice suivi d'un repas pour remercier les dieux de les avoir protégés lors d'une épreuve en mer. Ils savent qu'ils auront besoin de force pour l'autre monde et ils disposent ainsi du temps nécessaire pour se reposer, récupérer et reprendre de l'énergie avant leur Retour. Après une chasse au bison (une Épreuve suprême où ils se frottent à la mort) dans *Danse avec les Loups*, Dunbar et la tribu se réunissent devant un feu où ils font rôtir un des bisons, l'acceptation par le Lakota représente sa récompense pour avoir sauvé la vie d'un jeune homme.

SCÈNES AUTOUR DU FEU DE CAMP

De nombreuses histoires de cette région montrent des héros et leurs compagnons rassemblés autour de feux de camp, ils évoquent les derniers événements, plaisantent et se vantent avec un certain soulagement d'avoir échappé à la mort. Les chasseurs, les pêcheurs, les pilotes et les navigateurs, les soldats et les explorateurs aiment tous exagérer leurs exploits. À l'occasion du feu de camp, dans *Danse avec les Loups*, Dunbar est obligé de raconter plusieurs fois l'histoire de la chasse au bison.

Il y a parfois des querelles autour du feu, les guerriers se disputent les restes. Dunbar, qui a perdu son chapeau pendant la chasse, le réclame au guerrier sioux qui l'a récupéré.

Le feu de camp favorise les réminiscences et la nostalgie. Plus rien ne sera pareil après avoir traversé les abysses de la mort et de la vie. Le héros se retourne parfois vers son passé et évoque la route qui l'a conduit jusque là. Le héros solitaire se souviendra alors peut-être des événements et des gens qui l'ont influencé, quelquefois, il parlera du code non écrit qui régit sa vie.

Ces scènes remplissent des fonctions importantes pour les spectateurs. Elles nous permettent de reprendre notre souffle après une bataille ou une épreuve excitante. Les personnages récapitulent parfois les événements, nous donnant ainsi une occasion de revoir l'histoire et de comprendre la façon dont ils l'ont vécue. Dans *La Rivière rouge*, Matthew Garth évoque l'intrigue pour Tess (Joanne Dru), un nouveau venu dans l'histoire. Autour du feu, il révèle les sentiments qu'il éprouve pour son père adoptif et nous livre ainsi les lignes directrices de cette épopée complexe.

Nous en apprenons plus sur les personnages durant ces moments d'accalmie. Dans *Les Dents de la mer*, la scène pendant laquelle le personnage de Robert Shaw raconte son horrible aventure avec des requins du Pacifique, durant la seconde guerre mondiale, en est un exemple mémorable. Les hommes comparent leurs cicatrices et chantent une chanson à boire. C'est une scène « d'échanges personnels », construite à partir de l'intimité forgée entre des hommes qui ont partagé une Épreuve.

Dans les dessins animés de Walt Disney comme *Pinocchio* ou *Peter Pan*, le rythme est généralement endiablé, mais Disney prit soin d'insérer des plages d'accalmie où l'émotion remplace l'action. Ces passages souvent

lyriques, qui font appel à l'affectif du spectateur, servent à établir un lien entre le public et le héros.

Les scènes d'amour

Les suites de l'Épreuve suprême sont souvent l'occasion d'une scène d'amour. Le héros ne devient vraiment héros qu'au moment de la crise, jusque là il n'est qu'un apprenti. Il ne mérite pas vraiment d'être aimé tant qu'il n'a pas prouvé son désir de sacrifice. Mais après l'Épreuve suprême, le véritable héros a droit à une histoire d'amour ou un « mariage sacré ». Dans *La Rivière rouge*, la scène du feu de camp décrite plus haut est aussi une scène d'amour.

Dans le film à suspense *Arabesque*, après avoir échappé ensemble à la mort, Gregory Peck et Sophia Loren se lient au cours d'une scène d'amour.

C'est un personnage protéiforme qui l'a désorienté en lui racontant de nombreux mensonges, mais il a fini par comprendre qu'elle cachait une réelle bonté et il lui fait maintenant confiance.

Dans *La Belle et la Bête*, la valse romantique que dansent les deux héros est une Récompense pour chacun d'eux : la Bête a su affronter les gens de la ville et la Belle a vu au-delà des apparences monstrueuses de la Bête.

La prise de possession

Le héros s'empare enfin de ce qu'il est venu chercher et c'est l'un des aspects essentiels de cette étape. Les chasseurs de trésors prennent l'or, les espions dérobent des secrets, les pirates pillent les bateaux qu'ils ont capturés ; un héros peu sûr de lui prend de l'assurance, un esclave recouvre sa liberté. À l'issue de la transaction – le héros a risqué la mort ou sacrifié sa vie – il reçoit son dû. Le dieu nordique Odin sacrifie un œil et se pend aux branches de l'Arbre du monde pendant neuf jours et neuf nuits afin d'acquérir la connaissance universelle.

La prise de l'épée

J’appelle aussi cette partie du voyage la **Prise de l’épée** parce que le héros s’empare agressivement de ce qu’il est venu chercher dans le Monde extraordinaire. La Récompense peut être l’amour, mais le plus souvent, le héros prend possession d’un trésor ou bien le dérobe, comme James Bond prenant le Lektor, un outil de traduction soviétique dans *Bons Baisers de Russie*.

Dans *King Kong*, la prise de possession suit la mort et la renaissance. Durant la phase d’approche, King Kong passe de persécuteur de Fay Wray pour devenir son protecteur quand il combat un tyrannosaure, sur son chemin vers le cœur de la caverne. Le temps qu’il atteigne l’étape de l’Épreuve suprême, en la défendant contre un serpent géant, il est devenu un héros dans tous les sens du terme. Il prend alors possession de sa Récompense. Comme n’importe quel bon héros, il prend la fille.

Dans une scène tendre, mais érotique, il la sort, nichée au creux de son énorme paume, sur le « balcon » de sa caverne et l’examine de plus près. Il lui ôte soigneusement ses vêtements, l’un après l’autre, sent son parfum avec curiosité et la chatouille avec son doigt. La scène d’amour est interrompue par un autre dinosaure menaçant, mais King Kong acquiert là sa Récompense.

L’idée d’un héros s’emparant de l’épée nous vient des légendes dans lesquelles un héros combattait des dragons et s’emparait de leur trésor. Parmi les trésors, il y avait souvent une épée magique qui avait appartenu au père du héros et que le dragon avait cassée ou volée. L’image de l’épée, telle qu’elle apparaît dans les jeux de tarot est le symbole de la volonté du héros, forgée dans le feu et trempée dans le sang, brisée puis ressoudée, chauffée à blanc et martelée, aiguisée et pointée vers une cible comme les sabres de lumière dans *La Guerre des étoiles*.

L’Épée n’est qu’un symbole parmi tant d’autres, Campbell appelle cette Récompense : « le don suprême ». Le Graal sacré est un autre concept ancien et mystérieux qui symbolise toutes les choses inaccessibles de l’âme que les chevaliers et les héros recherchent durant leur quête. Une rose ou un joyau peuvent être le trésor d’une autre histoire. Le roi singe des légendes chinoises cherche les sutras (textes sacrés du bouddhisme) qui ont été emportés au Tibet.

LE VOL DE L'ÉLIXIR

Certains héros achètent vraiment le trésor, ils l'achètent avec leur vie. Mais d'autres le volent au cœur de l'histoire. Le prix n'est pas toujours accordé, même s'il a été payé ou gagné, le héros doit encore s'en emparer. Campbell appelle cet épisode « La prise de l'Élixir de la Vie impérissable ».

Un Élixir est une forme de médicament. Ce peut être un liquide doux et sans danger auquel on ajoute un autre médicament. Administré seul ou mélangé avec d'autres produits chimiques, il n'est parfois qu'un « placebo ». Des études ont en effet révélé que certaines personnes se sentent mieux grâce à un placebo, substance sans valeur médicale, même lorsqu'elles savent que ce n'était qu'une pilule de sucre – témoignage du pouvoir de suggestion.

Un Élixir est aussi un médicament qui guérit toutes les maladies, une substance magique qui rend la vie. En alchimie, l'Élixir est une des étapes vers la pierre philosophale capable d'opérer la transmutation des métaux, de créer la vie et de transcender la mort. Cette capacité de vaincre les forces de la mort est le véritable élixir que la plupart des héros recherchent.

Le héros est souvent chargé de dérober l'Élixir. C'est le secret de la vie et de la mort, bien trop précieux pour être abandonné avec légèreté. Certains héros deviennent des *Tricksters* ou des voleurs pour s'en emparer, comme Prométhée, dérobant le feu pour les humains, ou Adam et Ève goûtant la pomme. Ce vol peut intoxiquer un moment le héros, mais il le paiera cher par la suite.

INITIATION

À l'issue des épreuves, les héros sont des hommes différents, reconnus pour leur valeur, ils font partie de la petite élite qui a trompé la mort. Les Immortels de la Grèce antique appartenaient à un club très fermé. Seuls les dieux et quelques humains chanceux étaient épargnés par la mort. Encore fallait-il avoir accompli de remarquables exploits ou avoir particulièrement plu aux dieux pour être admis par Zeus. Parmi ces heureux élus nous retrouvons Hercule, Andromède et Esculape.

Les promotions sur le champ de bataille et les adoubements sont également une manière de reconnaître que les héros ont surmonté une

Épreuve et sont admis dans le petit monde des survivants. Ce que nous nommons acte II est appelé par Joseph Campbell « Initiation », un nouveau départ à un rang supérieur. Après avoir affronté la mort, le héros est réellement un nouvel être. Une femme qui a connu l'aventure de donner la vie, au risque de sa propre vie, devient un être nouveau. Elle a été initiée à la maternité, un cercle féminin très sélectif.

L'initiation dans des sociétés secrètes, des cercles d'étudiants ou des confréries implique que vous êtes au courant de certains secrets et que vous avez juré de ne jamais les révéler. Vous devez passer des tests pour prouver votre valeur. Vous pouvez avoir à vous soumettre à un rite symbolisant la mort et la renaissance et recevoir un nouveau nom et un rang pour indiquer que vous êtes un être nouveau.

LES NOUVELLES PERCEPTIONS

Le héros va découvrir que survivre à la mort donne de nouveaux pouvoirs ou une meilleure perception des choses. Dans le chapitre précédent, nous avons vu que la rencontre avec la mort offrait la capacité d'aiguiser la perception de la vie. Ceci est magnifiquement rendu dans le conte nordique de Sigurd le tueur de dragons. L'Épreuve suprême de Sigurd consiste à tuer un dragon nommé Fafnir. Une goutte de sang du dragon tombe sur la langue de Sigurd. Il goûte ainsi vraiment la mort et pour cela il lui est donné de nouveaux pouvoirs de perception. Il comprend alors le langage des oiseaux, et deux d'entre eux l'avertissent que son Mentor, le nain Regin, projette de le tuer. Il est donc sauvé d'un deuxième danger mortel grâce à son nouveau pouvoir, la Récompense pour avoir vaincu la mort. L'épée prend parfois la forme d'un nouveau savoir.

VOIR À TRAVERS LA SUPERCHERIE

La Récompense du héros consiste parfois à lui accorder une nouvelle perspicacité ou une meilleure compréhension d'un mystère. Il peut ainsi déjouer une tromperie. Si le héros a eu affaire à un partenaire polymorphe, il verra la vérité à travers le déguisement et percevra la réalité pour la première fois. S'emparer de l'épée devient un moment de clairvoyance.

La clairvoyance

En transcendant la mort, le héros peut même acquérir des facultés de télépathie et de clairvoyance, partageant ainsi le pouvoir des dieux. Clairvoyant signifie « qui voit clairement ». Le héros qui a regardé la mort en face est plus intuitif, il voit les connexions entre les choses. Dans *Arabesque*, après la scène d'amour entre Gregory Peck et Sophia Loren, les amoureux essaient de décrypter le code secret d'anciens hiéroglyphes. Grâce à ses nouvelles capacités de perception, Peck réalise soudain que les espions ne cherchent pas ce code, mais une marque de microfilm sur le morceau de papier. Cette révélation est si excitante qu'elle propulse le film dans l'acte III.

L'épanouissement de soi

Certaines perspicacités sont d'un genre plus profond. Le héros fait parfois l'expérience d'un **épanouissement personnel** intense après avoir trompé la mort. Il se perçoit clairement et se situe tout à fait au sein de la société et de l'univers. Il comprend combien il a été fou ou obstiné par le passé. Il ne vit plus d'illusions, et entrevoit la vérité. Même si cet instant ne dure pas, le héros voit alors clair en lui-même.

L'épiphanie

Les autres perçoivent aussi le héros plus nettement, son changement de comportement leur indique que dans sa renaissance il partage l'immortalité des dieux. C'est ce qu'on appelle un instant d'épiphanie : une prise de conscience brutale du divin. Le 6 janvier, l'Église catholique fête **L'Épiphanie** et célèbre ainsi le moment où les Rois mages, trois vieux sages, réalisent pour la première fois la nature divine du Christ nouveau-né. L'une des Récompenses d'avoir survécu à la mort est que les autres peuvent voir que le héros a changé. Les jeunes gens qui reviennent de la guerre ou d'une épreuve d'entraînement sont plus mûrs, plus sérieux et dignes de plus de respect. L'expérience du divin est une progression qui débute par l'enthousiasme devant l'apparition du divin, pour arriver à l'apothéose : devenir un dieu et se terminer dans l'épiphanie, être reconnu en tant que dieu.

Le héros, lui-même, fait l'expérience de l'épiphanie : il réalise soudain après l'Épreuve suprême qu'il est le fils d'un roi ou d'un dieu, un élu qui possède des pouvoirs extraordinaires. L'épiphanie nous permet de réaliser notre nature divine et sacrée, reliée à toutes choses.

James Joyce a élargi le sens d'épiphanie à la perception soudaine de l'essence de quelque chose, de la partie la plus profonde d'une personne, d'une idée ou d'une chose, son âme. Les Héros ressentent souvent une compréhension soudaine de la nature des choses après avoir traversé une Épreuve. Survivre à la mort apporte un grand sens à la vie et aiguise la perception.

LES DISTORSIONS

Dans certaines histoires, la victoire du héros le conduit à des distorsions de perception. Le héros souffre d'un Moi démesuré. Il devient suffisant ou arrogant, il abuse de ses nouveaux privilèges, son amour-propre surdimensionné altère sa perception de sa propre valeur.

Il arrive que le héros se laisse corrompre par la mort elle-même ou les personnages diaboliques qu'il était venu combattre. Des soldats qui se battent pour préserver la civilisation tombent quelquefois dans le barbarisme guerrier. Comme les policiers ou les détectives qui luttent contre les criminels et finissent par passer la ligne ténue de la légalité en devenant aussi mauvais que les criminels eux-mêmes. Certains héros, pour comprendre leur opposant, adoptent leur mode de pensée dont ils deviennent prisonniers. Le détective dans *Le Sixième Sens* risque son âme en pénétrant dans l'esprit tordu d'un tueur en série.

Les effusions de sang et le meurtre sont des forces puissantes qui intoxiquent facilement le héros. *Lawrence d'Arabie* nous montre un homme qui, après l'épreuve de la bataille d'Aqaba, est horrifié de découvrir qu'il aime tuer.

Une erreur fréquente du héros consiste à sous-estimer la signification de l'Épreuve suprême. Abasourdi par le changement, il nie alors ce qui s'est passé. Ce refus après une rencontre avec la mort est une des étapes naturelles du chagrin ou de la convalescence décrites par le docteur Élisabeth Kübler-Ross. La colère en est une autre. Le héros peut juste

donner libre cours à ses sentiments après l'Épreuve en exprimant un ressentiment légitime d'avoir eu à faire face à la mort.

Le héros peut aussi surestimer sa propre importance ou ses prouesses après un duel avec la mort. Mais le héros découvrira vite que cette fois il a eu de la chance et qu'il risque d'atteindre ses limites lors d'un prochain affrontement.

Le Magicien d'Oz

La suite immédiate de l'Épreuve dans Le Magicien d'Oz est une Prise. Dorothy ne s'empare pas d'une épée, mais du balai en feu de la méchante sorcière. À la vérité, elle est trop bien élevée pour le prendre sans permission, elle le demande poliment aux terribles Gardiens qui, en signe d'allégeance, sont maintenant à genoux devant elle. Elle craint non sans raison qu'ils ne changent d'avis après ta mort de la sorcière, mais les gardes se sentent libérés de leur terrible esclavage. Dorothy goûte donc à un autre plaisir de la victoire sur la mort, les Gardiens du seuil lui sont acquis. Ils lui remettent le balai avec plaisir.

Dorothy et ses compagnons retournent promptement à la salle du trône du magicien où elle dépose le balai devant la Tête flottante féroce. Elle a rempli le contrat qu'elle avait conclu avec le Magicien et accompli une tâche apparemment impossible. Dorothy et ses compagnons réclament maintenant la Récompense donnée aux héros.

Mais, à leur grande surprise, le magicien renâcle. Il se met même en colère et, comme une personnalité rigide ou un parent réticent qui sait qu'il va céder à son rejeton devenu grand, il se lance avec véhémence dans une dernière diatribe.

C'est alors que le petit chien Toto assume pleinement son rôle dans l'histoire. Si sa curiosité et son instinct ont d'abord causé des problèmes à Dorothy lorsqu'il a saccagé les parterres de Miss Gulch, ces deux traits de caractère vont maintenant lui servir à trouver une solution pour sauver sa maîtresse. En reniflant derrière le trône, il découvre qu'un petit homme frêle, derrière un rideau, contrôle

l'illusion monstrueuse d'Oz. C'est cet homme, et non la tête vociférante, qui est le véritable magicien d'Oz.

C'est le genre de révélation typique, après l'Épreuve, un moment de parfaite compréhension. Le héros voit à travers les yeux du curieux et intuitif Toto, que derrière l'illusion de l'organisation toute-puissante se cache un être humain capable d'émotions qui peut donc être atteint dans ses sentiments. (Cette scène m'est toujours apparue comme une métaphore d'Hollywood, qui s'acharne à paraître terrifiante, mais qui est constituée de gens ordinaires avec leurs craintes et leurs défauts).

Au début, le magicien prétend être incapable de les aider, mais tout en les encourageant, il offre des Élixirs aux compagnons de Dorothy : un diplôme à l'Épouvantail, une médaille du mérite au Lion peureux et un vrai cœur à L'Homme de fer. Cette scène tient quelque peu de la satire. Elle semble dire : ces Récompenses sont des placebos, des symboles sans valeurs que les hommes se distribuent, diplômes, médailles ou testaments, alors qu'ils n'ont rien fait pour les mériter. Ceux qui n'ont pas survécu peuvent boire l'Élixir toute la journée, cela ne leur rendra pas la vie.

Le véritable Élixir, celui qui guérit tout, est le résultat d'un changement intérieur ; cependant, ta scène admet que ta reconnaissance extérieure a également son importance. Comme un parent adoptif, le magicien leur offre le bienfait ultime, l'approbation d'un père, une Récompense que peu de personnes obtiennent. Le cœur, le cerveau et le courage sont et ont toujours été en eux, mais les objets matériels en sont un rappel.

Puis, le magicien se tourne vers Dorothy, il lui dit qu'il ne peut malheureusement rien faire pour elle. Il est lui-même arrivé de la foire de l'état du Nebraska dans un ballon que le vent a poussé jusqu'à Oz ; il n'a aucune idée de la façon dont il pourrait retourner chez lui. Il a raison, seule Dorothy peut s'autoriser à « rentrer chez elle » c'est-à-dire à être en accord avec elle-même n'importe où. Cependant, il accepte de l'aider en ordonnant aux citoyens d'Oz de construire une montgolfière. Les héros ont tout saisi, sauf ta valeur du foyer qui doit être recherchée dans le troisième acte.

*

Affronter la mort engendre des changements de vie que les héros expérimentent en saisissant l'Épée. Mais après avoir fait pleinement l'expérience de la Récompense, les héros doivent reprendre la quête. D'autres épreuves les attendent, lors de la prochaine étape du Voyage du Héros, Le Chemin du retour.

EXERCICES

1. Quel est l'équivalent de la scène « autour du feu » dans *Thelma et Louise ? Sister Act ? Ghost ?*
2. Qu'apprennent les héros de votre histoire en regardant la mort en face ? En causant la mort ? En faisant l'expérience de la mort ?
3. De quoi s'emparent les héros de votre histoire après avoir affronté la mort ou leurs plus grandes peurs ? Quelle est la conséquence de l'événement majeur du deuxième acte ? Vos héros ont-ils pris des défauts de l'Ombre ou des méchants ?
4. L'histoire change-t-elle de direction ? Un nouvel objectif apparaît-il dans la phase de Récompense ?
5. Dans votre histoire, parmi les conséquences de l'Épreuve avez-vous prévu une scène d'amour ?
6. Vos héros réalisent-ils qu'ils ont changé ? Procèdent-ils à une remise en cause ou bien font-ils l'expérience d'un état de conscience plus grand ? Ont-ils appris à composer avec leurs défauts ?

Étape dix :
Le chemin du retour

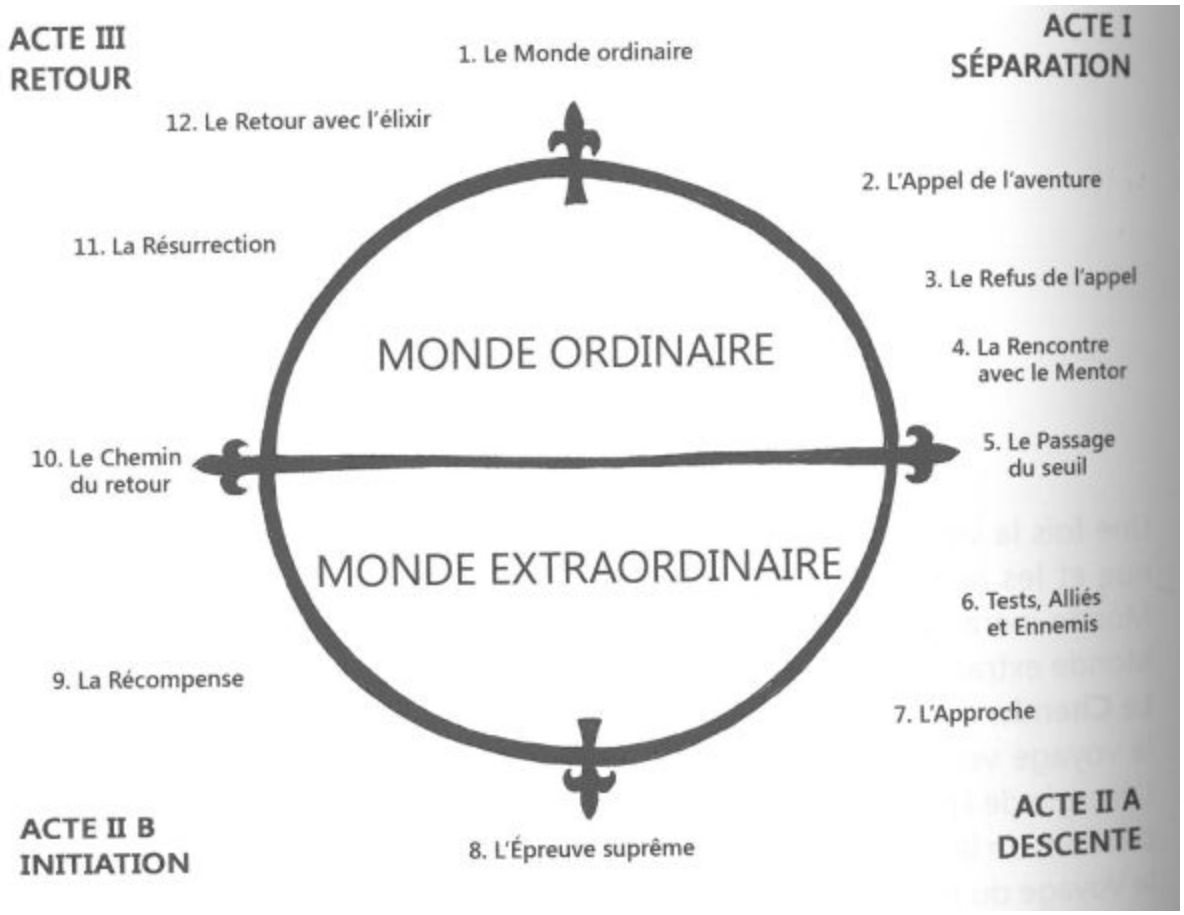
« *Facile est la descente dans le monde inférieur, mais revenir sur ses pas et s'échapper vers les couches supérieures de l'atmosphère, là est la véritable tâche à accomplir.* »

La Sibylle à Énée, l'*Énéide*.

Une fois la victoire de l'Épreuve suprême célébrée, la Récompense obtenue et les leçons apprises, le héros doit faire un choix : rester dans le Monde extraordinaire ou retourner dans le Monde ordinaire. Bien que le Monde extraordinaire ait ses envoûtements, la plupart des héros prennent

Le Chemin du retour : ils retournent à leur point de départ, poursuivent le voyage vers un lieu radicalement différent ou une destination finale. L'énergie de l'histoire, qui peut avoir légèrement décliné après les moments paisibles de la Prise de l'épée, va s'emballer à nouveau. Si nous considérons le Voyage du Héros comme un cercle, nous en situerons le commencement au sommet. À ce moment du récit, nous sommes au point le plus bas le plus sombre du cercle ; le héros va devoir déployer une nouvelle énergie pour remonter jusqu'à la lumière.

> *Réveillez-vous, Aventuriers de la Vie, reprenez vos esprits, la fête est finie ! Rappelez-vous le but premier de notre voyage ! Au pays, les gens meurent de faim. Maintenant que nous sommes remis de l'Épreuve, il est temps de rentrer. Remplissons nos sacs de nourriture et de trésors et prenons la route sans attendre. En outre, nous ignorons tout des nouveaux dangers qui nous attendent à la lisière des territoires de chasse. Vous vous arrêtez à la limite du camp pour regarder en arrière. Ceux qui sont restés ne vous croiront jamais… Comment leur expliquer ?*
>
> *Un objet brillant, sur le sol, attire votre attention. Vous vous penchez pour le ramasser. C'est une pierre magnifique, lisse et incandescente. Soudain, une forme noire en jaillit et s'attaque à vous, toutes griffes dehors. Courez ! Courez ! Sauvez votre vie !*



En termes de psychologie, le héros prend la décision de retourner dans le Monde ordinaire et de mettre en pratique les acquis du Monde extraordinaire. Ce sera difficile. Le héros a raison de craindre que la sagesse et la magie données par l'Épreuve ne s'évanouissent à la lumière crue du jour ordinaire. Il est bien possible que les sceptiques de la tribu mettent en doute ses aventures, mais la plupart des héros décident d'essayer. Comme le Bodhisattva de la foi bouddhique qui est sur la voie du complet éveil, mais retarde son entrée dans le nirvana et demeure par charité parmi les « créatures », le héros a contemplé l'éternité, mais retourne vers le monde des vivants pour le raconter aux autres et partager l'Élixir qu'il a gagné.

MOTIVATION

Le Chemin du retour est une étape où le héros s'implique de nouveau complètement dans l'aventure. Alors qu'il avait atteint un plateau confortable, bien abrité, il doit le quitter, soit de son propre chef, soit poussé par une force extérieure.

La détermination intérieure peut être traduite par différentes scènes : un commandant fatigué par la bataille qui regroupe ses troupes découragées ou un parent réunissant la famille après un décès. Une force extérieure prendra la forme d'une alarme qui se déclenche, du tic-tac d'une horloge, ou du renouvellement d'une menace par un méchant. Il suffit parfois de rappeler le but définitif de l'aventure aux héros.

Le Chemin du retour constitue un pivot, un autre passage du seuil qui détermine la frontière entre l'acte II et l'acte III. Comme lors de la traversée du premier seuil, l'objectif de l'histoire peut changer. Une histoire sur la réalisation d'un but devient une histoire d'évasion ; les facteurs émotionnels et leurs conséquences prennent le pas sur l'importance des dangers physiques. Quand l'histoire a été propulsée hors des profondeurs du Monde extraordinaire, elle subit parfois un nouveau développement ou prend soudain une orientation complètement différente. En effet, le Chemin du retour provoque l'acte III, une autre période de crise pousse le héros sur une nouvelle et dernière route jalonnée d'épreuves.

Si les forces que le héros a défiées durant l'Épreuve se regroupent pour le poursuivre, le héros prendra d'autant plus facilement le Chemin du retour qu'il craindra les représailles. De même, s'il a volé l'Élixir, il doit s'attendre à de dangereuses répercussions sur la suite des événements.

LA VENGEANCE

Les arts martiaux nous apprennent qu'il est indispensable **d'achever l'adversaire**. Les héros apprennent souvent à leurs dépens que les méchants ou les Ombres qu'ils n'ont pas vaincus totalement lors de la crise peuvent se relever plus forts qu'avant. L'ogre ou le méchant que le héros a affronté pendant l'Épreuve risque de se reprendre et de contre-attaquer violemment. Un parent dont la position de chef de famille a été mise en cause, s'il surmonte le premier choc, se laissera aller à une vengeance dévastatrice. Un lutteur pratiquant les arts martiaux, que l'adversaire a déséquilibré, peut se rétablir et opérer une attaque-surprise. Lors des événements de la place Tiananmen, après plusieurs jours de confusion, le gouvernement chinois lança une opération de répression massive qui chassa les étudiants et leur déesse Liberté du square.

Nous trouvons un des exemples cinématographiques les plus forts de ces mouvements de vengeance dans *La Rivière rouge,* quand Tom Dunson a été détrôné par son beau-fils Matthew Garth. Dans la scène de Récompense, pendant que Matt et ses hommes font la fête dans la ville où ils ont vendu le bétail, Dunson recrute des hommes armés. Sur le Chemin du retour, il part au triple galop pour retrouver son fils adoptif Matt, avec la ferme intention de le tuer. L'histoire d'une transhumance périlleuse devient alors celle d'un père traquant son enfant pour se venger. La force de ce passage nous est transmise par le jeu de scène de John Wayne. Titubant, il avance comme un zombie à côté de Clift, avec la force mécanique d'une énergie inébranlable il pousse le bétail de son chemin en frappant les échines à l'aveuglette et échappe à la balle d'un personnage secondaire qui tente de le détourner de son dessein. Il incarne la vivante image de l'énergie parentale au paroxysme de la colère.

Sur le plan psychologique, nous comprenons que les névroses, les défauts, les habitudes, les désirs et les attaches dont nous avons cru être débarrassés puissent resurgir sous la forme d'une ultime attaque désespérée avant d'être vaincus à jamais. Les névroses, surtout, ont une énergie qui leur est propre et attaquent en retour lorsqu'elles se sentent menacées. Les drogués après un premier effort pour se guérir risquent de rechuter parce que leur dépendance se bat pour subsister.

La revanche prend bien d'autres formes. Alors que vous chassez l'ours ou tuez des dragons, il peut vous arriver de découvrir que le monstre que vous avez tué lors de l'Épreuve a un compagnon qui vient vous pourchasser. Le lieutenant d'un méchant peut lui survivre et vous poursuivre ou vous pouvez vous apercevoir que vous n'avez tué qu'un sous-fifre, à moins que ce soit le maître qui cherche à venger son défunt serviteur.

Une force vengeresse peut porter un coup important au sort du héros en le blessant ou en tuant un membre de son escorte. À ce moment-là, les amis de moindre importance deviennent bien utiles. Quelquefois à titre de vengeance, le méchant arrive à dérober l'Élixir ou enlève un ami du héros. Ce qui peut aboutir à une scène de poursuite ou à un sauvetage, quand ce n'est pas les deux à la fois.

Scènes de poursuite

Très souvent, les héros ne quittent le Monde extraordinaire que parce qu'ils fuient pour sauver leur vie. Ces poursuites peuvent avoir lieu à n'importe quel moment de l'histoire, mais nous les trouvons le plus souvent à la fin de l'acte II. Elles ravivent l'énergie de l'histoire et le public, qui s'est parfois endormi à ce point du récit, c'est à vous de le réveiller avec de l'action ou un conflit. Au théâtre, ce moment s'appelle « la course au rideau », il vous faut rattraper le rythme et donner un dernier élan pour la fin.

Les poursuites occupent une place de choix dans les films et abondent aussi bien dans la littérature et l'art que dans la mythologie. La poursuite la plus célèbre de la mythologie classique est celle d'Apollon poursuivant la timide nymphe Daphné qui supplia son père, un dieu de la rivière, de la sauver en la changeant en laurier. La transformation est un aspect important des poursuites et des fuites. Les héros modernes se déguisent souvent pour échapper à une situation tendue. Dans les drames psychologiques, le héros échappera à un démon intérieur en changeant de comportement ou en subissant une transformation intérieure.

Le vol magique

Les poursuites des contes de fées impliquent souvent une transformation fantaisiste des objets, connue sous le nom de **vol magique**. Ainsi, une petite fille échappe aux griffes d'une sorcière grâce aux présents des animaux avec lesquels elle a toujours été gentille. Sur le chemin de la sorcière, la petite fille jette alors les cadeaux qui se métamorphosent en barrières et retardent la course de la sorcière. Un peigne devient une forêt dense qui ralentit la sorcière, car elle doit l'avaler tout entier. Un foulard se transforme en une large rivière qu'elle doit boire.

Joseph Campbell donne plusieurs illustrations de vols magiques et suggère que cette figure de style signale les tentatives du héros pour retarder par tous les moyens les forces de représailles : balancer des formules magiques protectrices, invoquer la raison, brandir des grands principes.

Lors d'une poursuite, les héros ont parfois à sacrifier quelque chose de valeur. La petite fille du conte a du mal à se séparer du joli foulard ou du peigne donné par les animaux. Les héros de films d'aventure doivent parfois décider rapidement des priorités telles que dépenser sans compter pour ralentir leurs poursuivants et sauver ainsi leur peau. Campbell cite l'exemple de Médée s'enfuyant avec Jason. Poursuivie par son père, elle oblige Jason à découper son propre frère et à lancer les morceaux à la mer afin de retarder ses poursuivants.

VARIATION SUR LE THÈME DE LA POURSUITE : CELLE DES ADMIRATEURS

C'est une variante inhabituelle qu'il ne faut pas négliger. Ainsi dans *L'Homme des vallées perdues,* le héros est resté à la ferme afin d'éviter les affrontements meurtriers de la ville, mais il y retourne quand il apprend que la violence est à son comble. Il demande au jeune garçon de ferme (Brandon De Wilde) de ne pas l'accompagner, mais celui-ci le suit à distance avec le chien, qui devait lui aussi, rester à la maison. Nous comprenons que ce jeune garçon est aussi loyal envers Shane qu'un chien fidèle. L'effet est ici inversé : le héros ne fuit pas les méchants, il est poursuivi par son admirateur.

LE MÉCHANT EN FUITE

Le méchant en fuite est une autre variante des scènes de poursuites. Une Ombre capturée pendant l'Épreuve s'échappe et devient alors plus dangereuse qu'avant. Se sentant trahi par Clarice, l'agent du FBI, Hannibal, « le cannibale » du *Silence des Agneaux*, s'échappe et tue à nouveau. King Kong, emmené à New York pour être exhibé dans ses chaînes, se libère et se comporte comme un dément. De nombreux films montrent un méchant qui tente de s'échapper, mais le héros arrive à le rattraper et l'histoire finit par une bagarre ou un duel. De telles scènes étaient la matière première des séries de Roy Rogers, Lone Rangers et beaucoup d'autres.

REVERS

Le revirement de fortune du héros est un classique des rebondissements susceptibles d'arriver sur la Route du retour. Alors que tout allait très bien

après l'Épreuve, le héros rencontre des difficultés qui semblent condamner l'aventure. Alors que la terre est en vue, le navire prend l'eau. Malgré des efforts surhumains et de gros sacrifices, la situation est désespérée.

Ce moment de l'histoire, le climax de l'acte II, peut être la Crise retardée dont nous avons parlé précédemment. Peut-être le moment de tension le plus fort de l'acte II, ce moment devrait conduire à l'aboutissement de l'acte III.

Quelle que soit sa durée, le Retour est nécessaire à la majorité des histoires. Il confirme la résolution du héros d'en finir et lui fournit de nouvelles motivations pour rentrer chez lui avec l'Élixir en dépit des tentations du Monde extraordinaire et des tests qu'il doit encore passer.

Le Magicien d'Oz

> *Le Magicien a préparé une montgolfière qui, il l'espère, pourra ramener Dorothy au Kansas. Les gens d'Oz se sont rassemblés avec la fanfare pour les voir partir. Mais c'est moins facile qu'il y paraît.*
>
> *Toto, à la vue d'un chat, dans la foule, s'échappe pour courir après lui, Dorothy le poursuit ; dans la confusion, le ballon s'envole avec le Magicien à bord et Dorothy reste à terre, apparemment coincée dans le Monde extraordinaire. Bien des héros essaient de retourner chez eux par les moyens habituels, mais ils découvrent vite que ces vieux trucs sont aussi illusoires et difficiles à contrôler que ta montgolfière du Magicien. Guidée par son instinct (Toto), Dorothy comprend que la montgolfière n'est pas pour elle. Elle va cependant prendre la Route du retour sans se décourager et rechercher le bon embranchement.*

*

Les héros rassemblent ce qu'ils ont appris, gagné ou volé dans le Monde extraordinaire. Ils se sont fixé un nouveau but : s'échapper, rencontrer de nouvelles aventures ou rentrer chez eux. Mais avant d'atteindre ces buts, il va leur falloir réussir l'examen final : la Résurrection.

EXERCICES

1. Quel est le Chemin du retour dans *Une équipe hors du commun* ? *L'Éveil ? Impitoyable* ? *Terminator 2 ?* Pour le scénariste, quels sont les avantages et les inconvénients d'un héros rejeté ou chassé du Monde extraordinaire ? Et ceux d'un Retour volontaire ?
2. Qu'avez-vous appris ou gagné en défiant la mort, la défaite ou le danger ? Vous êtes-vous senti héroïque ? Comment pouvez-vous traduire vos sentiments ? Et vos sensations peuvent-elles se retrouver dans les réactions de vos personnages ?
3. Comment vos héros trouvent-ils de nouvelles motivations pour la quête ?
4. Quel est le Chemin du retour dans votre histoire ? Retourner au point de départ ? Fixer une nouvelle destination ? S'adapter à une nouvelle vie dans le Monde extraordinaire ?
5. Trouvez les points de tension qui font passer de l'acte II à l'acte III dans trois films actuels. Ces points sont-ils des moments séparés ou des séquences continues ?
6. Y a-t-il une poursuite ou une accélération lors de ces séquences ? Et sur le Chemin du retour de votre histoire ?

Étape onze :
La résurrection

« *Que puis-je faire, mon vieux ? Je suis mort, non ?* »

Le Troisième Homme, de Graham Greene.

Nous arrivons maintenant à l’un des passages les plus délicats, pour le héros comme pour l’auteur. Pour que l’histoire soit bouclée, les spectateurs doivent expérimenter une dernière fois la mort et la renaissance, un moment similaire à celui de l’Épreuve suprême, mais subtilement différent. C’est le **climax**, et non la crise, l’ultime rencontre avec la mort, la plus dangereuse ; le héros doit se purger et se purifier avant de réintégrer le Monde ordinaire.

Une fois de plus, il doit changer. Le plus difficile pour les scénaristes ou les écrivains, c'est de montrer le changement de caractère dans le comportement et l'apparence du héros, plutôt que d'en parler. Les auteurs doivent trouver des moyens de démontrer que leurs héros ont connu une **Résurrection**.

> *Nous, les Aventuriers de la Vie, fatigués, rentrons au village. Regardez la fumée des feux de la tribu ! Allongeons le pas ! Attendez ! le chaman vient à notre rencontre, il nous arrête dans notre élan : vous avez visité le pays de la Mort, dit-il, et vous lui ressemblez, couverts de sang, portant la chair déchiquetée et la peau de votre gibier. Si vous retournez au village sans vous laver et vous purifier, vous risquez de rapporter la mort avec vous. Il vous faut subir un dernier sacrifice avant de rejoindre les vôtres. Le guerrier qui est en vous doit mourir afin que vous renaissiez en tant qu'innocent au sein du groupe. L'astuce consiste à ne garder que la sagesse de l'Épreuve, tout en vous débarrassant des mauvaises choses.*
>
> *Après tout ce que nous avons traversé, compagnons, aventuriers, nous affronterons donc un nouveau défi, peut-être le plus difficile de tous.*

UNE NOUVELLE PERSONNALITÉ

Un nouveau Moi doit naître pour un nouveau monde. Tout comme les héros ont dû se débarrasser de leur vieux Moi pour rentrer dans le Monde extraordinaire, ils quittent maintenant la personnalité qu'ils ont révélée durant le voyage et en construisent une autre plus adaptée au Monde ordinaire. Personnalité qui doit refléter les meilleurs côtés de l'ancienne, enrichie des leçons apprises tout au long du chemin. Dans le Western *Barbarosa*, le personnage du garçon de ferme de Gary Busey traverse une dernière épreuve dont il renaît en nouveau Barbarosa, qui a intégré, tout au long du défi les leçons de son Mentor, Willie Nelson. Dans *Fort Apache*, quand John Wayne sort de l'épreuve de mort, il a assimilé les attitudes et certaines façons de s'habiller de son adversaire, Henry Fonda.

PURIFICATION

Une des fonctions de la Résurrection consiste à débarrasser le héros de l'odeur de mort dont il est imprégné, tout en l'aidant à garder les leçons de l'épreuve. L'absence de cérémonies officielles pour fêter le retour des vétérans de la guerre du Vietnam et le manque d'assistance ont peut-être contribué au développement des terribles difficultés que ces soldats ont rencontrées lors de leur réinsertion dans la société. Les soi-disant sociétés primitives semblent mieux organisées pour préparer le retour des héros. Elles connaissent des rituels pour laver les chasseurs et les guerriers du sang et de la mort et leur permettent ainsi de redevenir des membres paisibles de la société.

À leur retour, les chasseurs sont mis en quarantaine. Pour les réintégrer, les chamans utilisent alors des rites qui miment la mort ou même entraînent les participants aux portes de la mort. Les chasseurs, comme les guerriers sont parfois enterrés vivants pendant un certain temps ou enfermés dans une cave ou une étuve, poussant ainsi symboliquement dans le ventre de la terre. Puis, ils sont déterrés et accueillis comme des nouveau-nés de la tribu.

L'architecture sacrée a pour but de créer ce sentiment de Résurrection, en confinant les croyants dans un hall ou un couloir étroit et sombre, comme le canal que passe le nouveau-né, avant de les laisser pénétrer dans un espace bien éclairé, avec un sentiment de soulagement. Le baptême par immersion dans l'eau est un rite destiné à donner une sensation de Résurrection, il lave le pêcheur et le fait revivre après une mort symbolique par noyade.

DEUX ÉPREUVES IMPORTANTES

Comment se fait-il que tant d'histoires soient construites avec deux climax ou deux épreuves de vie et de mort, l'une vers le milieu et l'autre vers la fin de l'histoire ? Les programmes universitaires fonctionnent de la même façon : la crise centrale ou Épreuve suprême représentant les partiels, la Résurrection est alors l'examen final. Les héros sont mis à l'épreuve une dernière fois pour vérifier qu'ils n'ont pas oublié les leçons apprises lors de l'Épreuve suprême de l'acte II.

Avoir accès à un enseignement dans le Monde extraordinaire est une chose, en rapporter ses connaissances sous la forme d'une sagesse intériorisée en est une autre. Les étudiants peuvent bachoter pour un

examen, mais l'étape de la Résurrection représente le terrain d'essai pour les nouvelles compétences dont le héros se servira dans le monde réel. Le héros voulait-il sincèrement changer ? Va-t-il retourner en arrière ou échouer, être vaincu par ses névroses ou une Ombre, à la dernière minute ? Les sinistres prédictions visant Joan Wilder dans l'acte I de *À la poursuite du diamant vert* (« vous n'êtes pas à la hauteur, Joan, et vous le savez. ») se révèlent-elles vraies ?

L'ÉPREUVE PHYSIQUE

Au premier degré, la Résurrection peut n'être que l'obligation d'affronter une dernière fois la mort dans une épreuve, une bataille ou une clarification définitive de la situation. C'est souvent la confrontation décisive avec le Méchant ou l'Ombre.

Mais cette rencontre est différente des précédentes, car les enjeux sont habituellement au niveau le plus haut de toute l'histoire. La menace ne concerne plus seulement le héros, mais s'étend au monde entier.

Les James Bond atteignent leur point culminant lorsque 007 se lance dans une ultime course contre ses adversaires et la mort pour désamorcer quelque gadget digne du Jugement dernier, comme la bombe atomique dans *Goldfinger*. Des millions de vies sont enjeu, une fois de plus, l'existence du héros et celle du public ne tiennent qu'à un fil.

LE HÉROS ACTIF

Il semble évident que le rôle du héros soit alors prépondérant. Cependant, de nombreux écrivains commettent l'erreur de faire intervenir un Allié pour le sauver, comme la cavalerie arrivant à la rescousse. Les héros peuvent bénéficier d'une aide surprise, mais il est préférable, à ce moment précis de l'histoire, qu'ils prennent la situation en main en assénant eux-mêmes le coup mortel à la peur ou à l'Ombre. À cet instant plus qu'à tout autre, le héros doit être celui qui porte le coup décisif.

L'ÉTALEMENT DU JEU

Dans les westerns, les séries policières et les films d'action, la Résurrection représente la confrontation la plus importante de l'histoire, **le moment où chacun met cartes sur table et affiche** ses prétentions. Héros et méchants s'affrontent lors d'une dernière compétition aux enjeux les plus élevés possible. C'est la classique fusillade des westerns, le duel du bretteur ou la dernière figure d'arts martiaux. Cela peut même être une scène d'amour courtois ou une explication définitive des protagonistes d'un drame familial.

L'étalement du jeu est une forme dramatique distincte avec ses propres règles et ses conventions. Les climax des « westerns-spaghettis » de Sergio Leone exagèrent volontairement les éléments conventionnels : musique dramatique ; adversaires marchant l'un vers l'autre, comme dans une arène (une rue principale, un corral, un cimetière, le repaire du brigand), les gros plans sur les pistolets, les mains et les regards, juste au moment décisif ; l'impression que le temps s'est arrêté. Les duels au revolver sont quasiment obligatoires dans les westerns, de *La Chevauchée fantastique* au *Train sifflera trois fois*, en passant par *La Poursuite infernale*. La soi-disant fusillade à O.K. Corral en 1881 était un étalement brutal des cartes qui est entrée dans la légende de l'Ouest américain et a engendré plus de versions filmées qu'aucun autre événement.

Les duels à mort sont le climax des films de capes et d'épées comme *Robin des bois prince des voleurs*, *L'Aigle des mers*, *Scaramouche* et *La Flèche et le Flambeau*, les chevaliers fameux comme *Ivanhoé*, *Excalibur* et *Les Chevaliers de la table ronde*. Les duels ou les grandes scènes ne sont pleinement satisfaisants que si le héros va jusqu'aux portes de la mort. Le héros doit vraiment se battre pour sa vie. Nous n'en sommes plus aux escarmouches du début, l'enjeu est maintenant vital, le héros risque d'être blessé, il va peut-être tomber. Il peut réellement paraître mort comme dans l'Épreuve suprême.

LA MORT ET LA RENAISSANCE DES HÉROS TRAGIQUES

Les conventions veulent que les héros survivent à ce « flirt » avec la mort et ressuscitent. Souvent, ce sont les méchants qui sont vaincus, mais certains héros tragiques meurent à ce moment, comme dans *La Charge fantastique*, *La Canonnière du Yang-Tsé*, *La Charge de la brigade légère*,

ou *Glory*. Dans *Les Dents de la mer*, Quint, le personnage de Robert Shaw est tué durant cet épisode. Cependant, tous ces héros tragiques ressuscitent, puisqu'ils demeurent dans la mémoire de ceux pour qui ils ont donné leur vie. Les spectateurs survivent et se souviennent de la leçon ainsi donnée.

Dans *Butch Cassidy et le Kid*, les héros sont acculés dans un bâtiment d'adobe (briques non cuites) encerclés par des assaillants supérieurs en nombre. Ils sortent pour affronter la mort ; ce climax est retardé jusqu'aux dernières secondes du film. Ils n'ont aucune chance d'échapper aux balles, mais ils continueront à se battre et sont immortalisés dans notre mémoire par la dernière image. Dans *La Horde sauvage*, les héros sont très savamment éliminés, mais leur énergie vitale subsiste dans un revolver ramassé par un autre aventurier qui continuera leur style de vie sauvage.

CHOIX

La Résurrection se résume parfois à un choix crucial entre plusieurs options qui révéleront si le héros a vraiment su profiter des leçons passées. Un choix difficile met à l'épreuve les valeurs du héros : choisira-t-il selon ses façons anciennes et imparfaites, ou le choix reflétera-t-il la nouvelle personne qu'il est devenu ? Dans *Witness*, le policier John Book arrive à l'explication finale avec son plus grand ennemi, un représentant véreux de la police. Les amish observent Book pour voir s'il va suivre le code de violence du Monde ordinaire ou les méthodes paisibles apprises dans leur Monde extraordinaire. Il fait le choix très clair de ne pas s'engager dans la fusillade attendue. Il pose délibérément son revolver, alors que le méchant est encore armé, et se place au milieu des amish silencieux. Comme eux il est un témoin et le méchant ne peut tirer devant tant de témoins. L'ancien John Book en aurait fini en tuant son adversaire, mais le nouveau décide de n'en rien faire. Il réussit là son dernier examen, prouvant ainsi qu'il a retenu la leçon et qu'un nouvel homme est ressuscité.

CHOIX ROMANTIQUE

La Résurrection peut aussi avoir lieu dans le domaine de l'amour. Des films comme *Le Lauréat* ou *New York - Miami* amènent le héros devant l'autel nuptial à l'apogée de l'histoire. *Le Choix de Sophie* raconte l'histoire

d’une mère à qui les nazis demandent d’accomplir un choix impossible en désignant celui de ses deux enfants qui devra mourir. Dans *Intouchables*, Philippe rencontre enfin Éléonore dans un restaurant à Cabourg, grâce à l’aide apportée par Driss.

CLIMAX

La Résurrection est généralement le **climax** de la pièce. Climax est un mot grec qui veut dire « échelle ». Ce mot a pris pour nous, auteurs, le sens d’un moment explosif, le point culminant ou le dernier événement important d’une œuvre. C’est aussi bien une remise en jeu définitive qu’une bataille à mort, mais il arrive qu’il se résume à un choix difficile, un sommet sexuel (orgasme), un crescendo musical, ou une confrontation extrêmement émotionnelle, mais décisive.

LE CLIMAX SEREIN

Il existe des **climax sereins**, tel le doux sommet d’une vague déferlante d’émotions, qui donne l’impression que tous les conflits ont été harmonieusement résolus et les tensions converties en sentiments de plaisir et de paix. Après avoir été éprouvé par la mort d’un être aimé, le héros peut ressentir un climax de sérénité où il accepte et comprend. Les nœuds de tensions créés dans le cœur de l’histoire se dénouent, comme la légère secousse d’une réalisation finale. C’est un peu ce qui arrive a Jean-Louis dans *Les Femmes du 6e étage*. Il a pris sa décision de retrouver Maria-Gonzalez dont il est tombé amoureux, jusqu’en Espagne. Leur regard se croise. On laisse la possibilité tranquille de cet amour se tisser, mais on sent déjà Jean-Louis apaisé.

LES CLIMAX EN SÉRIE

Certaines histoires nécessitent plusieurs climax. Les intrigues à l’intérieur de l’intrigue principale ont souvent besoin de climax séparés. L’étape de la Résurrection est un des « centres nerveux » de l’histoire, un point de passage obligé pour tous les « nerfs » de l’œuvre. L’expérience de la renaissance et de la purification peut parfois être faite à plus d’un niveau.

Le héros peut vivre successivement un climax mental, physique et émotionnel. Nous voyons alors le héros passer par une phase de changement mental ou avoir à prendre une décision qui déclenche un climax physique ou matériel. Ceci peut être suivi par un climax affectif ou spirituel alors que la conduite et les sentiments du héros sont en pleine mutation.

Gunga Din associe des climax physiques et émotionnels successifs. Cary Grant et les sergents anglais, ses deux amis, ont été gravement blessés. Ils donnent au porteur d'eau, Gunga Din, un ancien clown, l'occasion d'agir en héros lorsqu'il avertit l'armée britannique qu'elle va tomber dans une embuscade. Bien que blessé lui-même, Gunga Din grimpe au sommet d'une tour pour sonner l'alerte. L'armée arrête alors sa progression et bien des vies sont ainsi sauvées. Cette scène d'action contient le climax physique de l'histoire, mais Din lui-même est tué et tombe mort de la tour. Cependant sa mort n'arrive pas en vain. Il est reconnu comme un héros par ses camarades et il est Ressuscité. Lors d'une scène de climax émotionnel final, le Colonel lit un poème de Rudyard Kipling écrit en son honneur. L'esprit de Din apparaît en superposition et reste présent tout au long de la scène. Il est habillé en uniforme militaire de gala, il salue en souriant, Ressuscité et transfiguré.

Une histoire bien faite peut présenter tous les niveaux – mental, physique et spirituel – au même moment. Quand un héros agit de façon décisive, la totalité de son monde peut changer d'un seul coup.

CATHARSIS

Un climax doit engendrer une sensation de catharsis. En grec, ce terme signifie « vomir », « se purger », et en anglais s'est transformé en « soulagement émotionnel purifiant », une « percée émotionnelle ». La tragédie grecque a été construite avec l'intention de provoquer une purgation des émotions du public, une libération des poisons de la vie quotidienne. De même qu'ils prenaient de temps en temps des purgatifs pour nettoyer leur système digestif, les Grecs allaient au théâtre pour se débarrasser de leurs mauvais sentiments. Les rires, les pleurs, les frissons de terreur sont les déclencheurs de ce nettoyage très sain, la catharsis.

En psychanalyse, la catharsis est une technique utilisée pour soulager l'anxiété et la dépression en faisant resurgir des éléments inconscients à la surface. Ceci est aussi vrai pour le narrateur. Le climax que vous cherchez à provoquer chez votre héros et dans le public est le moment le plus haut dans l'échelle de conscience du héros, et par là même, du public. Une catharsis peut amener un élargissement soudain de la conscience et une perception à un degré supérieur.

Une catharsis peut être alliée à une simple manifestation physique pour obtenir un effet émotionnel satisfaisant. Dans *La Rivière rouge*, Tom Dunson et Matthew Garth en viennent à une lutte sans merci. Au début, Garth refuse de se battre, il semble déterminé à ne pas renier ses principes en succombant à la tentation. Dunson le frappe alors jusqu'à ce qu'il soit obligé de répondre afin de sauver sa peau. Une lutte de titans s'engage alors et il paraît évident qu'au moins l'un d'entre eux n'en réchappera pas. Ils s'écrasent contre un chariot plein de fournitures ménagères – tissus, casseroles et autres – qu'ils détruisent complètement, évoquant ainsi la mort de tout espoir de bâtir un foyer, une famille ou une société à l'Ouest.

Mais une nouvelle énergie entre en scène : l'indépendante Tess qui s'est éprise de Matthew Garth. Elle stoppe le combat d'un coup de revolver destiné à attirer leur attention. Dans un climax émotionnel – une authentique catharsis – elle déballe tous ses sentiments pour les deux hommes, les convainc de la stupidité de leur lutte et leur prouve qu'en réalité, ils s'estiment tous deux. Elle a transformé une expérience physique mortelle en une catharsis émotionnelle, une prise de conscience à un degré plus élevé.

Les meilleurs résultats de la catharsis s'obtiennent par l'expression physique des émotions comme le rire ou les pleurs. Les histoires sentimentales sont capables de mener un public à une catharsis de pleurs en poussant leurs émotions jusqu'à un climax. La mort d'un être cher, comme M. Chips ou la jeune femme condamnée dans *Love Story*, représente des moments de climax. De tels personnages « ressuscitent » inévitablement dans la mémoire et le cœur de ceux qui les ont aimés.

Le rire est un des plus puissants moteurs de la catharsis. Une comédie devrait toujours culminer avec un gag susceptible d'engendrer une explosion de rires, plaisanteries qui détendent l'atmosphère, purgent nos émotions les plus amères et nous permettent de faire partie de l'action. Les

classiques de la Warner Bros, et les dessins animés courts de Disney sont construits sur un crescendo d'absurdités qui doit atteindre un climax de rires en seulement six minutes. Les longs-métrages doivent être soigneusement structurés pour arriver à atteindre un climax de rires qui détend l'émotion accumulée du public.

L'ARC TRANSFORMATIONNEL DU PERSONNAGE

Une catharsis est le climax logique de **l'arc transformationnel** de tout héros. L'arc du personnage constitue les différentes étapes de changement de la personnalité, ses points critiques et ses phases de développement. Les auteurs commettent fréquemment l'erreur de faire évoluer le héros trop brutalement à la suite d'un seul événement. Quelqu'un les critique ou ils réalisent leur faiblesse et la corrigent immédiatement ; ou ils bénéficient d'une conversion du jour au lendemain suite à un choc et changent du tout au tout, d'un seul coup. Ce genre de phénomène est rarissime dans la vie. Habituellement, les gens évoluent progressivement par étapes, de la lâcheté au courage, de la haine à l'amour. Voici un arc transformationnel typique mis en parallèle avec le modèle du Voyage du Héros.

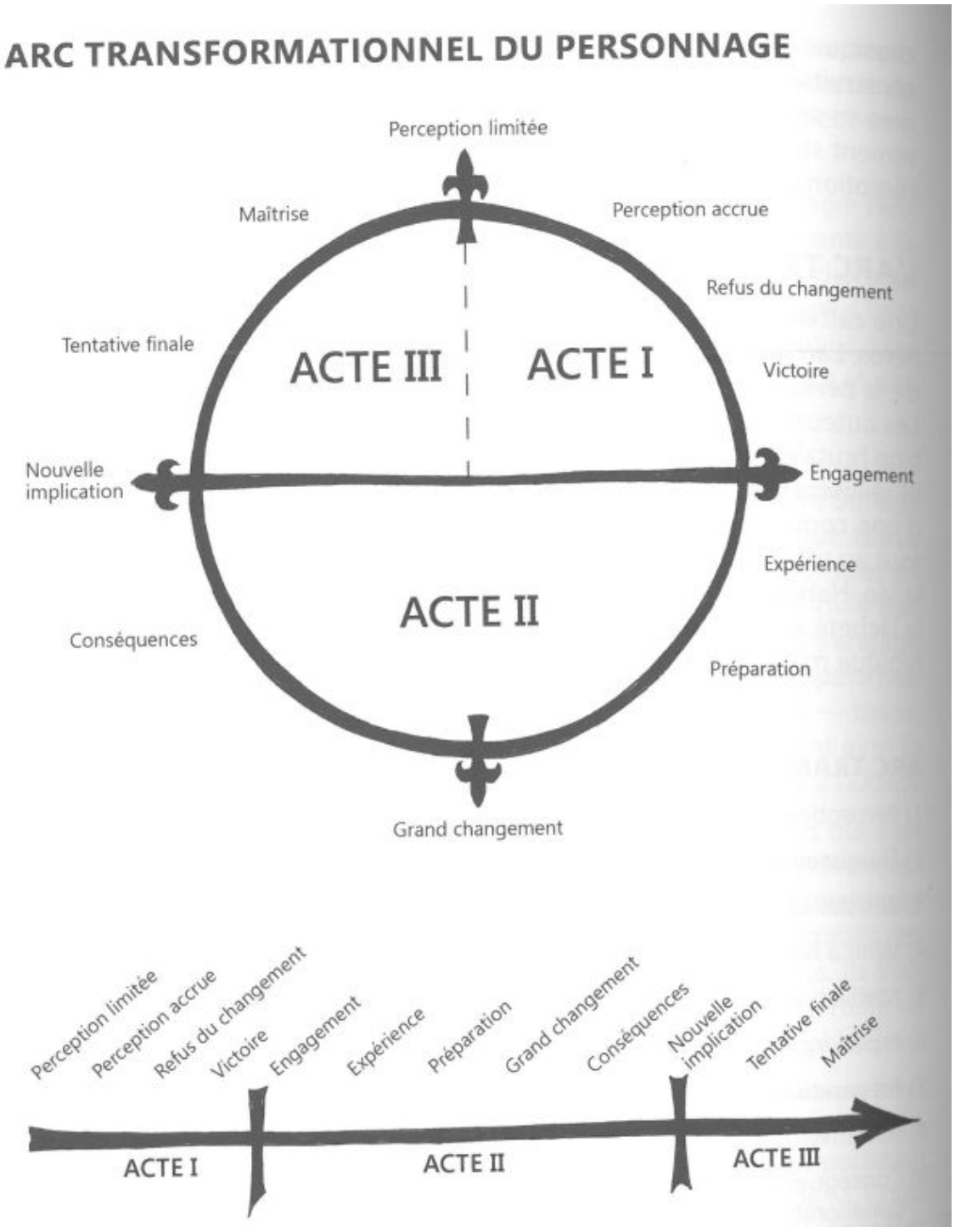
Arc transformationnel

1. Perception limitée d'un problème
2. Élargissement de la perception
3. Résistance au changement
4. Venir à bout de la résistance
5. Motivations pour le changement
6. Expérience du premier changement
7. Préparation au changement
8. Tentative de changement radical
9. Conséquences de la tentative (améliorations et reculs)
10. Nouvelles motivations
11. Tentative finale pour le changement radical
12. Maîtrise finale du problème

Voyage du héros

1. Monde ordinaire
2. Appel de l’aventure
3. Refus
4. Rencontre avec le Mentor
5. Passage du seuil
6. Tests, Alliés et Ennemis
7. Approche du cœur de la caverne
8. Épreuve suprême
9. Récompense (Prise de l’Epée)
10. Chemin du retour
11. Résurrection
12. Retour avec l’élixir.

Les étapes du Voyage du Héros sont un bon guide des étapes nécessaires à l’élaboration d’un arc de personnage réaliste.



LA DERNIÈRE CHANCE

La Résurrection est la dernière tentative du héros pour effectuer des changements majeurs d'attitude et de comportement. Il arrive qu'un héros

revienne à ses premiers errements, tout en laissant croire à son entourage qu'il les a laissés tomber. Pour ce personnage, tout espoir semble perdu, mais il a encore le temps de ressusciter s'il change d'avis. Le solitaire égoïste de *La Guerre des étoiles*, Han Solo, refuse d'abord de participer à l'ultime tentative de faire exploser l'Étoile de la mort, mais il réapparaît à la dernière minute, prouvant ainsi qu'il a finalement changé puisqu'il accepte maintenant de risquer sa vie pour une bonne cause.

ATTENTION À LA MARCHE

La Résurrection comporte le risque de faire un faux pas alors que le héros, sur le Chemin du retour, traverse le pont étroit qui relie un monde à un autre. À ce moment de l'histoire, Hitchcock utilise souvent la hauteur pour concrétiser le risque de ne pas rentrer vivant du Monde extraordinaire. Dans *La Mort aux trousses*, les personnages de Cary Grant et d'Eva Marie Saint pendent dans le vide, accrochés aux portraits sculptés dans la pierre du mont Rushmore. Jusqu'au dernier moment, le public se demande s'ils vont s'en sortir. Dans ses autres films, *Sueurs froides*, *La Cinquième Colonne* et *La Main au collet*, Hitchcock conduit ses héros dans des lieux élevés où se livre une ultime bataille à mort.

Quelquefois, le héros provoque une catastrophe en lâchant la balle au dernier moment, juste avant d'atteindre son but. Les héros de *La Guerre du feu* retournent vers leur peuple avec l'Élixir, représenté par la flamme. Mais au seuil de leur monde, le bâton enflammé, lâché accidentellement dans l'eau, s'éteint. Cette apparente perte de tout espoir est le dernier test pour le chef de la quête. Il rassure alors ses compagnons en déclarant connaître le secret du feu. Lors de son Épreuve suprême, il a vu la tribu plus avancée utiliser un bâton spécial pour rallumer le feu. Cependant, lorsqu'il essaie de copier leur technique, il réalise qu'il a oublié comment ils faisaient. De nouveau, l'espoir semble perdu.

Sa « femme » intervient alors. C'est une femme qu'il a rencontrée lors de l'aventure et qui est membre de la tribu plus avancée ; elle essaie à son tour. Les hommes ne sont pas ravis d'avoir à apprendre d'une femme et qui plus est, d'une étrangère. Toutefois, elle seule connaît le secret (cracher dans ses mains avant d'utiliser le bâton). Elle réussit, le feu prend et l'espoir revient pour la tribu. En fait, toute la tribu a passé un test final en apprenant

que le savoir combiné des hommes et des femmes est nécessaire pour survivre. Ce trébuchement sur le dernier seuil a conduit à la résurrection et aux lumières.

Le faux pas du héros peut être moral ou émotionnel. À la fin des *Enchaînés,* les héros subissent à la fois des tests physiques et émotionnels.

Alicia Huberman (Ingrid Bergman) risque d'être empoisonnée par les nazis tandis que Devlin (Cary Grant) va perdre son âme s'il ne l'arrache pas des serres de l'ennemi où son propre sens du devoir l'a placée.

LE FAUX PRÉTENDANT

Un moment traditionnel de Résurrection dans les contes de fées fait planer une menace de dernière minute sur le héros qui revient victorieux d'une quête exigeant la réalisation de tâches impossibles. Alors qu'il revendique son droit sur la princesse ou le royaume, un **faux prétendant** s'avance et conteste ce droit ou proclame que c'est lui, et non le héros, qui a réalisé l'impossible. Un instant, tout semble perdu pour le héros. Pour renaître, le héros doit fournir la preuve qu'il est le vrai prétendant, en montrant l'oreille et la queue du dragon qu'il a tué, ou en l'emportant sur le prétendant (l'Ombre) dans un tournoi.

LA PREUVE

Fournir une preuve est la fonction majeure de l'étape de Résurrection. Les enfants adorent rapporter des souvenirs de leurs vacances, en partie pour se rappeler plus facilement le séjour, mais également pour prouver aux autres enfants qu'ils ont réellement visité ces lieux exotiques. Ne pas être cru est l'éternel problème de ceux qui voyagent dans d'autres mondes.

Dans de nombreux contes de fées, les preuves rapportées du monde magique ont tendance à s'évanouir sous la lumière du Monde ordinaire Ainsi, un sac plein de pièces d'or donné par les fées, une fois ouvert dans le Monde ordinaire, ne contiendra plus que des feuilles mouillées. Les autres pensent alors que le voyageur n'a fait que cuver son vin dans un bois. Pourtant, le héros sait qu'il dit vrai. Ce motif signifie que les expériences émotionnelles et spirituelles vécues dans un Monde extraordinaire sont difficiles à expliquer aux autres. Ils doivent s'y rendre eux-mêmes. Les

expériences du Monde extraordinaire peuvent disparaître si nous ne les avons pas vraiment intégrées à notre vie quotidienne. Les changements intérieurs durables et les connaissances acquises constituent le véritable trésor du voyageur, pas les souvenirs.

SACRIFICE

La Résurrection demande souvent un sacrifice de la part du héros. Quelque chose doit être abandonné, une vieille habitude ou une croyance. Quelque chose doit être rendu comme les libations que les Grecs avaient l'habitude d'offrir aux dieux avant de boire. Enfin, quelque chose doit être partagé pour le bien du groupe.

Dans *Terminator 2*, le méchant polymorphe est détruit lors d'un climax physique, mais l'histoire amène le public à un climax émotionnel supérieur quand Terminator (Arnold Schwarzenegger), le robot héros, doit se sacrifier pour éviter de nouvelles violences. D'une autre façon, le garçon John Connor est alors le héros puisqu'il doit sacrifier une partie de lui-même, son personnage de Mentor/Père, quand il laisse Terminator aller à la mort. Nous retrouvons un autosacrifice semblable dans *Alien 3*, quand Ripley (Sigourney Weaver), sachant qu'un monstre est en train de grandir en elle, se laisse détruire pour le bien du groupe. *Le Conte des deux villes* de Charles Dickens montre un sacrifice classique de la littérature, quand un homme se laisse guillotiner pour sauver la vie d'un autre.

Sacrifice signifie « rendre saint » en latin. Les héros sont souvent appelés à sanctifier une histoire en sacrifiant ou en offrant une partie d'eux-mêmes. Quelquefois, le sacrifice consiste en la mort d'un membre du groupe. Luke Skywalker, au moment du climax de *La Guerre des étoiles*, voit beaucoup de ses camarades mourir dans leur effort pour détruire l'Étoile de la mort. Luke lui aussi abandonne une partie de lui-même : sa dépendance aux machines. Guidé par la voix d'Obi Wan qui résonne dans sa tête, il décide de « faire confiance à la Force » et apprend ainsi à écouter son instinct plutôt que sa technique.

Luke assume un autre sacrifice personnel durant le climax du deuxième film de la série, *L'Empire contre-attaque*. Il échappe à l'Empereur, mais dans sa fuite, perd une main. En retour, il progressera dans son

apprentissage du contrôle de la Force au cours du troisième film de la trilogie, *Le Retour du Jedi*.

INCORPORATION

La Résurrection donne au héros l'occasion de montrer qu'il a fait siennes toutes les leçons de chacun des personnages. Incorporation signifie littéralement que les leçons de la quête font partie de son corps. Un climax idéal permet de tester toutes les connaissances apprises et de vérifier que le héros a bien absorbé tous les archétypes rencontrés en cours de route : le Mentor, l'Ombre, le Personnage protéiforme, les Gardiens et les Alliés. Arrivés au moment où ils doivent subir leur climax, les héros de *City Slickers (La Vie, l'amour, les vaches)* peuvent mettre en pratique tout ce qu'ils ont appris d'une variété de Mentors et d'antagonistes.

CHANGEMENT

L'objectif essentiel de la Résurrection est de montrer de façon manifeste que le héros a vraiment changé, que son vieux Moi est complètement mort et que le nouveau s'est libéré de ses entraves.

Le savoir-faire des auteurs consiste donc à rendre le changement évident dans l'apparence et les actions du héros. Il ne suffit pas que l'entourage du héros dise qu'il a changé ni que le héros l'affirme lui-même. Le public doit pouvoir le constater dans son habillement, son comportement, son attitude et ses actions.

À la poursuite du diamant vert donne une très bonne interprétation visuelle de la Résurrection. Au sommet de l'action, Joan Wilder et Jack Colton ont uni leurs forces pour vaincre les méchants, sauver la sœur de Joan et réclamer le trésor. Mais Jack s'écarte immédiatement, compromettant ainsi sérieusement les desseins romantiques de Joan. L'homme parfait était à portée de main, mais il disparaît à la dernière minute. Jack l'embrasse une dernière fois et l'assure qu'elle a toujours eu l'étoffe d'un héros, mais qu'il préfère, quant à lui, suivre l'argent plutôt que son cœur. Colton part à la recherche de l'émeraude qu'un alligator vient d'avaler. Il plonge du haut du rempart, laissant la romantique Joan affligée et insatisfaite. L'action se termine en triomphe, mais l'intrigue sentimentale

finit tragiquement. En fait, l'espoir d'un épanouissement affectif est bien mort pour Joan.

De l'image de Joan regardant par-dessus, le parapet, nous passons lentement à une autre prise de vue de son Moi Ressuscité quelques mois plus tard ; Joan est dans le bureau new-yorkais de son agent littéraire qui lit le manuscrit racontant ses aventures. Chaque image est choisie de façon à nous montrer que Joan a changé ; nous comprenons que, sentimentalement, elle a touché le fond. La lecture du manuscrit a fait pleurer son agent littéraire. Il estime que c'est de loin le meilleur livre de Joan et remarque qu'il a été terminé très rapidement. Les Épreuves du Monde extraordinaire ont permis à Joan de perfectionner ses talents d'écrivain, elle paraît en meilleure forme, plus « cohérente » qu'elle ne l'a jamais été.

À la fin de la scène, Joan doit passer un dernier test émotionnel. L'agent évoque la fin du livre qui, à l'inverse de la vie de Joan, se termine par l'union du héros et de l'héroïne. Il se penche sur Joan et, avec son air bourru, appelle Joan « une incorrigible romantique ».

À cet instant, Joan pourrait se renfermer sur elle-même, pleurer sur la triste réalité et regretter d'avoir perdu son compagnon. Ou reconnaître qu'elle est incorrigible. L'ancienne Joan aurait certainement craqué. Cependant, Joan réussit son test émotionnel quand elle s'oppose, gentiment, mais fermement, à son agent : « non, une romantique pleine d'espoir ». À son attitude, nous comprenons qu'elle souffre encore, mais qu'elle se sent bien. Elle a appris à s'aimer indépendamment de l'amour d'un homme, elle a acquis la confiance en elle qui lui manquait auparavant. Plus tard, dans la rue, elle est capable de repousser des hommes qui l'auraient intimidée auparavant. Elle a vécu une Résurrection. Son changement en apparence et en actes est perceptible sur l'écran et dans le cœur des spectateurs.

Le Magicien d'Oz

Les images du Magicien d'Oz ne montrent pas de façon aussi visuelle qu'À la poursuite du diamant vert l'importance du changement chez le héros, la renaissance et l'apprentissage sont exprimés par les mots. La Résurrection pour Dorothy consiste à se guérir de la mort apparente de ses espoirs quand le ballon s'envole par accident avec le Magicien à bord. Il semble que Dorothy ne rentrera jamais chez

elle. La Bonne Sorcière apparaît alors, image de l'Anima positive qui nous lie à la maison et à la famille. Elle affirme à Dorothy qu'elle a le pouvoir de retourner chez elle. Elle ne lui avait pas dit auparavant parce que « celle-ci ne l'aurait jamais crue, il fallait qu'elle s'en rende compte elle-même. »

L'Homme de fer blanc demande brusquement : « qu'as-tu appris, Dorothy ? » Elle répond qu'elle a appris à écouter les « désirs de son cœur » dans son « jardin intérieur ». Comme Joan Wilder, Dorothy a appris que le bonheur et l'épanouissement sont en elle, mais cette affirmation verbale du changement n'est pas aussi efficace que les changements visuels et comportementaux que nous voyons sur l'écran de À la poursuite du diamant vert. Néanmoins, Dorothy peut maintenant avancer vers le dernier seuil.

*

La Résurrection est l'examen final du héros, l'occasion de montrer ce qu'il a appris. Les héros sont totalement purifiés par le sacrifice final ou l'expérience plus approfondie des mystères de la vie et de la mort. Certains ne réussissent pas à passer ce moment dangereux, mais ceux qui survivent continuent pour boucler le cercle du voyage quand ils reviennent avec l'Élixir.

EXERCICES

1. Quelle est la Résurrection dans *King Kong ? Autant en emporte le vent ? Le Silence des agneaux ? La Mort vous va si bien ? Les Ch'tis ? Des hommes et des dieux ?*
2. Quelles sont les caractéristiques négatives que votre héros a acquises le long du chemin ? Quelles lacunes existaient déjà et doivent être corrigées ? Quelles lacunes désirez-vous garder comme elles sont ? Quelles sont les caractéristiques nécessaires à la personnalité de votre héros ?
3. Quelle épreuve finale de mort et de renaissance connaît votre héros ? Quel aspect de votre héros est Ressuscité ?

4. Votre histoire a-t-elle besoin d’une mise à plat physique ? Votre héros est-il actif au moment critique ?
5. Examinez l’arc transformationnel de votre héros. Peut-on constater une évolution réaliste des changements graduels ? Le changement final de votre personnage est-il perceptible dans ses actes ou son apparence ?
6. Qui apprend quelque chose dans une tragédie où le héros meurt, où le héros n’a pas appris sa leçon ?

Étape douze :
Le retour avec l’élixir

« Non, Tante Em, c’était un endroit tout à fait réel. Et je me souviens qu’à part certaines choses, tout était magnifique. Mais tout ce que je savais dire à longueur de temps, c’était, « je veux rentrer à la maison. »

Le Magicien d’Oz.

Après avoir survécu à la mort et à toutes les épreuves, les héros reviennent à leur point de départ, retournent chez eux ou continuent le voyage. Mais ils ont toujours le sentiment qu’ils commencent une nouvelle

vie, une vie qui ne pourra plus être la même à cause du chemin parcouru. Les vrais héros reviennent du Monde extraordinaire avec **l'Élixir**, qu'ils partageront avec les autres, ou quelque chose dont le pouvoir peut guérir la terre blessée.

> *Nous, les Aventuriers de la Vie, revenons enfin, purgés, purifiés et portant les fruits de notre voyage. Nous partageons ta nourriture et les trésors avec la tribu natale en leur racontant nos nombreux exploits pour les conquérir. La boucle est bouclée, et vous le sentez. Vous constatez que nos luttes sur la Route des héros ont procuré une nouvelle vie à notre terre. Il y aura de nouvelles aventures. Mais celle-ci est terminée et sa fin apporte la guérison, le bien-être et la plénitude à notre monde. Les Aventuriers de la Vie sont rentrés à la maison.*

LE RETOUR

La Guerre du feu nous montre une merveilleuse séquence de Retour qui illustre comment se sont sans doute passés les premiers récits. Nous voyons les chasseurs se battre pour raconter leurs aventures sur les terres lointaines. Les héros du film fêtent les résultats de leur quête autour d'un feu de camp. Le *Trickster* de la partie de chasse s'est changé en conteur, il mime avec conviction une aventure de l'étape des tests, sans oublier les effets sonores et singe un mammouth, Gardien du seuil qu'ils ont rencontré au cours de leur quête. Un chasseur blessé rit pendant qu'on le soigne ; dans le langage cinématographique, c'est une façon de proclamer le pouvoir cicatrisant des histoires. Revenir avec l'Élixir signifie changer votre vie quotidienne et utiliser les leçons de l'aventure pour cicatriser les blessures.

DÉNOUEMENT

Le Retour s'appelle aussi le **dénouement**, du français « dénouer » : « enlever les nœuds ». Une histoire est comme une tapisserie dont les fils, brodés en un dessin cohérent, représentent la vie des personnages. Les intrigues représentent alors les nœuds constitués pour créer des conflits et des tensions. Il est généralement souhaitable de relâcher la tension et de résoudre les conflits en détachant ces nœuds. Nous parlons aussi de « nouer

les fils lâches » d'une histoire, lors du dénouement. Qu'il s'agisse de dénouer ou de nouer, il faut retenir qu'une histoire est un canevas, qu'elle doit être terminée avec soin si l'on ne veut pas qu'elle paraisse embrouillée ou trop lâche. Il faut donc, au Retour, traiter les intrigues secondaires et toutes les questions que vous avez soulevées pendant le récit. Le dénouement peut poser de nouvelles questions – en fait c'est souhaitable –, mais toutes les questions précédentes doivent être traitées ou du moins formulées à nouveau. Habituellement, les auteurs se donnent beaucoup de mal pour donner l'impression qu'ils ont fait le tour du cercle de tous les thèmes.

DEUX FORMES D'HISTOIRE

Il y a deux façons de terminer le Voyage du Héros. La plus conventionnelle, préférée par la culture occidentale et tout particulièrement par les films américains est la forme circulaire. Cette forme donne une impression d'aboutissement, de bouclage. La deuxième plus populaire en Asie, dans les films australiens et européens, est l'approche ouverte qui accepte l'ambiguïté, laisse certaines questions sans réponse et des conflits non résolus. Si les Héros accèdent à un niveau de conscience supérieur dans les deux approches, dans la forme ouverte, ils n'ont pas pour autant fait le tour de toutes les questions. '

L'HISTOIRE DE FORME CIRCULAIRE

La forme circulaire ou fermée est le schéma le plus courant : le héros part d'un point défini sur le cercle et va suivre toute la circonférence jusqu'à ce point de départ. Le Retour ferme alors la boucle d'une façon métaphorique ou visuelle, certains cinéastes reprennent une image, un dialogue ou une situation de l'acte I. C'est une des façons de relier les fils de l'histoire restés encore lâches et de terminer clairement le récit. Les images et les paroles ont pu acquérir un nouveau sens maintenant que le héros a terminé son voyage. Le thème peut être revu au Retour. Beaucoup de compositions musicales reprennent le thème initial et le remanient à la fin.

Faire retourner votre héros à son point de départ ou rappeler ses débuts donne des points de repère au public. Il voit ainsi le chemin parcouru par le héros, son changement, et à quel point son ancien monde paraît maintenant différent ; pour donner une impression circulaire d'accomplissement et permettre une comparaison. Lors du Retour, les auteurs font parfois vivre à leurs héros une dernière expérience qui aurait été difficile ou impossible pour eux au début du récit, afin de permettre au public de prendre conscience de leur métamorphose. Dans *Ghost*, le héros était incapable de dire « je vous aime » dans son Monde ordinaire. Mais au Retour, après la mort et le passage de bien des épreuves dans le pays de la mort, il est capable de dire ces mots si importants et sa femme qui est encore en vie peut les entendre.

Dans *Des gens comme les autres*, le jeune héros Conrad est si déprimé dans le Monde ordinaire qu'il ne peut avaler le pain perdu que sa mère lui prépare. Ce signe extérieur traduit son profond malaise intérieur, il est incapable d'accepter l'amour des autres parce qu'il s'en veut d'avoir survécu à son frère. Pendant le Retour, après avoir passé avec succès plusieurs épreuves de mort et de renaissance, il va s'excuser auprès de sa petite amie d'avoir agi comme un imbécile. Quand elle lui propose de rentrer prendre un petit déjeuner, il s'aperçoit que l'appétit lui est revenu Accepter de manger est une manifestation extérieure de sa maturation psychologique. Sur le plan dramatique, ce nouveau comportement est bien plus significatif que si Conrad avait déclaré qu'il se sentait différent ou si une autre personne nous avait déclaré qu'il avait mûri. La communication du changement se situe ici au niveau symbolique, son efficacité est bien supérieure à un vulgaire commentaire. Le cinéaste nous fait subtilement comprendre que Conrad vient de tourner une page de sa vie et qu'il en commence une autre.

LA RÉALISATION DE LA PERFECTION

Les fins heureuses des films d'Hollywood les rapprochent des contes de fées par leur dénouement idyllique. Les contes de fées se terminent fréquemment par un commentaire du genre : « et ils vécurent heureux jusqu'à la fin des temps ». Les contes de fées font retrouver à la famille éclatée son équilibre, permettent son accomplissement.

Les histoires finissent fréquemment par un mariage qui met fin au célibat du héros et symbolise le début d'une autre vie, au sein d'une nouvelle harmonie. De tels nouveaux départs sont parfaits et sans taches dans leur forme idéale.

Engager le Héros dans une nouvelle relation, à la fin de l'histoire, est une autre façon de montrer un commencement. Dans *Casablanca*, Humphrey Bogart consent à un sacrifice difficile lors de la Résurrection, il renonce à vivre avec la femme qu'il aime. Sa Récompense, l'Élixir qu'il rapporte de l'épreuve, est sa nouvelle alliance avec Claude Rains. Il l'affirme lui-même dans une des plus célèbres répliques de l'histoire du cinéma, « Louis, je pense que c'est le début d'une belle amitié. »

LES HISTOIRES AVEC UN DÉNOUEMENT OUVERT

Les auteurs ont inventé de nombreuses façons de rendre une impression d'accomplissement circulaire ; l'une des plus fréquentes consiste à répondre aux questions dramatiques posées dans l'acte I à la fin de l'histoire. Cependant, il est parfois souhaitable de laisser quelques points en suspens. Certains auteurs préfèrent un Retour qui laisse un **espace de liberté à l'imagination du public**. L'histoire continue donc après la fin du récit, elle fait son chemin dans la tête des spectateurs, alimente les conversations et les gens en discutent même au café après avoir vu le film ou lu le livre.

Les écrivains partisans d'une fin ouverte préfèrent laisser les conclusions morales au public. Certaines questions n'ont pas de réponses, d'autres en ont beaucoup. Certaines histoires se terminent même en posant de nouvelles questions qui restent présentes à l'esprit du public, bien après la fin du récit.

Les films hollywoodiens sont souvent critiqués pour leurs fins idylliques qui résolvent tous les problèmes et confortent les certitudes culturelles du public. À l'inverse, l'approche ouverte présente le monde comme un endroit ambigu et imparfait. Notons que la fin ouverte reste la plus appropriée pour terminer des histoires sophistiquées, traitant de sujets durs ou réalistes.

FONCTIONS DU RETOUR

Comme les autres étapes du voyage, le Retour avec l'élixir remplit plusieurs fonctions, mais il a la spécificité d'être le dernier élément du voyage. Le Retour est quelque peu semblable à la Récompense, tous deux suivent un moment de mort et de renaissance et en dépeignent les conséquences. Des fonctions de la Prise de l'épée peuvent aussi apparaître dans le Retour, comme la prise de possession, la célébration de la victoire, le mariage sacré, les scènes autour du feu de camp, la réalisation de soi-même, la vengeance ou les représailles. Mais le Retour est votre dernière chance d'émouvoir le public. Il doit terminer votre récit de façon à satisfaire ou à provoquer votre public, selon vos intentions. Sa position unique lui confère une grande responsabilité et c'est souvent une source d'échec pour les auteurs et leurs héros.

LA SURPRISE

Un Retour manque souvent son effet quand tout est résolu trop parfaitement ou comme on s'y attendait. Un bon Retour doit permettre de dénouer les fils de l'intrigue, mais en réservant des surprises. Il doit contenir une certaine note d'inattendu, une révélation soudaine. Les Grecs et les Romains imaginaient souvent une scène de « reconnaissance » à la fin de leurs pièces ou de leurs livres : un jeune homme et une jeune femme, élevés par des bergers, découvrent à la surprise générale qu'ils sont prince et princesse promis l'un à l'autre depuis de longues années. Sur le mode tragique, Œdipe découvre que l'homme qu'il a tué durant l'Épreuve est son père et que la femme qu'il a épousée est sa mère. Ici, la reconnaissance cause l'horreur plutôt que la joie.

Le Retour peut comprendre un retournement complet de la situation : vous conduisez le public à croire une chose, puis au dernier moment, vous révélez une réalité complètement différente. Durant les dix dernières secondes de *Sens unique*, le héros nous apparaît totalement différent de ce que nous avions pensé jusque là. Dans *Basic Instinct*, nous sommes amenés à soupçonner de meurtre le personnage de Sharon Stone pendant les deux premiers actes, puis le climax nous convainc qu'elle est innocente alors que la dernière prise de vue, tout à fait inattendue, sème à nouveau le doute dans notre esprit.

De tels Retours ont un ton quelque peu ironique ou cynique, ils semblent nous dire « Je vous ai bien eus ! » Vous avez été assez fou pour croire que les êtres humains sont corrects ou que le bien triomphe toujours du mal. Nous trouvons une version moins satirique de tels Retours dans les œuvres d'écrivains comme O. Henry, qui utilise parfois cette méthode pour montrer les côtés positifs de la nature humaine. Dans sa nouvelle « The Gift of the Magic », deux jeunes mariés très pauvres font des sacrifices pour s'offrir des cadeaux-surprises de Noël. Le mari a vendu sa belle montre pour acheter une barrette à sa femme, celle-ci a fait couper ses magnifiques cheveux et vendu ses adorables boucles pour lui offrir un gousset pour sa montre adorée. Les cadeaux et les sacrifices qu'ils ont faits s'annulent mutuellement, mais nous laissons le couple avec son plus beau trésor : l'amour.

RÉCOMPENSE ET PUNITION

Le Retour a une tâche bien spécifique : remettre les Récompenses finales et les punitions ; ce qui restaure l'équilibre de l'histoire en donnant une sensation d'accomplissement, comme recevoir son diplôme après avoir réussi ses examens. Les méchants doivent avoir le sort qu'ils méritent, le public déteste qu'ils s'en tirent trop facilement. La punition doit être proportionnée au crime, ce doit être une **justice poétique**. Je veux dire par-là que la façon dont le méchant meurt ou est puni doit être directement liée à ses péchés.

Les héros doivent aussi recevoir leur dû. Trop de héros de films reçoivent des Récompenses qu'ils n'ont pas vraiment gagnées. La Récompense doit être à valeur égale du sacrifice qu'ils ont offert. On ne devient pas immortel en étant gentil. Si les héros n'ont pas réussi à apprendre une leçon, il se peut qu'ils en soient pénalisés lors du Retour.

Bien sûr, si vous regardez la vie sous un angle dramatique et pensez qu'elle n'est pas juste ou que la justice est une chose rare dans ce monde, alors surtout n'hésitez pas à le révéler par la façon dont les récompenses et les punitions seront distribuées au Retour.

L'ÉLIXIR

L'Élixir est l'élément essentiel de la dernière étape du Voyage du Héros. Que rapporte-t-il du Monde extraordinaire à partager avec les autres ? Rapporter l'Élixir est le dernier test du Héros qu'il soit partagé au sein de la communauté ou avec le public. C'est la preuve que le héros est bien allé dans le Monde extraordinaire, l'exemple à suivre pour les autres, et par-dessus tout, la démonstration que la mort peut être surmontée. L'Élixir peut même avoir le pouvoir de redonner la vie dans le Monde ordinaire.

Comme tout ce que nous avons rencontré durant le Voyage du Héros, le Retour avec l'élixir peut être pris au sens littéral ou comme une métaphore. Il prend parfois la forme d'une substance réelle, comme le médicament rapporté pour sauver une communauté en danger (thème de plusieurs intrigues de la série TV *Star Trek* et objet de la quête dans *Medicine Man). Ce* peut être un véritable trésor rapporté du Monde extraordinaire et pour lequel on s'est battu puis que l'on a partagé avec un groupe d'aventuriers. Au sens large, l'Élixir représente toutes ces choses qui poussent les gens à entreprendre une aventure : l'argent, la renommée, le pouvoir, l'amour, la paix, le bonheur, le succès, la santé, le savoir ou plus simplement une bonne histoire à raconter. Les meilleurs Élixirs sont ceux qui apportent au héros et au public un plus grand niveau de conscience. Dans *Le Trésor de la Sierra Madre*, l'or qui constitue le trésor se révèle être de la poussière sans valeur, et le véritable Élixir est en réalité la sagesse de vivre une longue et paisible vie.

Dans *La Légende du roi Arthur*, le Graal est l'Élixir qui, une fois partagé, cicatrise la blessure de la terre. Si Perceval et les chevaliers avaient gardé le Graal pour eux, la terre n'aurait pas été sauvée.

Un voyageur qui ne rapporte rien à partager n'est pas un héros, mais une canaille égoïste et grossière qui n'a rien appris pendant son voyage. Revenir avec l'Élixir est le dernier test du héros qui doit ainsi prouver qu'il est assez mûr pour partager les fruits de sa quête.

L'ÉLIXIR D'AMOUR

L'amour est bien sûr l'Élixir le plus apprécié, et de loin le plus puissant. Ce peut être une récompense que le héros ne mérite qu'après un dernier sacrifice. Dans *À la poursuite du diamant vert*, Joan Wilder a abandonné ses idées fantasques sur les hommes et pris de l'assurance. En contrepartie, elle

reçoit une visite pour le moins inattendue : Jack Colton vient la chercher, juché sur le pont d'un romantique voilier qu'il a transporté dans New York, pour la circonstance. Il a transformé l'Élixir qu'il recherchait – une précieuse émeraude – en un nouvel Élixir : l'amour. Joan a la Récompense qu'elle désirait, une belle histoire d'amour, mais elle l'a obtenue en apprenant qu'elle pouvait apprendre à s'en passer.

Le monde a changé

La sagesse contenue dans l'Élixir que le héros rapporte est si puissante qu'elle modifie également son entourage. Le monde entier en est transformé et les conséquences se répercutent à l'infini. *Excalibur* illustre magnifiquement ce propos. Quand Perceval rapporte le Graal, le roi Arthur, alors malade, revient à la vie et chevauche à nouveau avec ses chevaliers. Ils sont si pleins de vie que les fleurs s'épanouissent sur leur passage, ils sont un vivant Élixir pour la nature.

L'élixir de responsabilité

Cet Élixir puissant et courant permet au héros de prendre de plus grandes responsabilités au Retour. Il abandonne ainsi sa solitude pour une place de leader ou un engagement dans un groupe. Ainsi se créent des familles et des relations, des villes sont fondées. Le centre de gravité du héros s'est déplacé du Moi à l'Être et s'étend parfois au groupe. Dans *Mad Max : le défi* et *Mad Max : au-delà du dôme du tonnerre* de George Miller, le héros solitaire Mad Max abandonne sa condition pour devenir Mentor et père adoptif d'une bande d'enfants orphelins. Son instinct de survie et ses souvenirs du vieux monde avant l'apocalypse sont l'Élixir qu'il transmet aux orphelins.

L'élixir de la tragédie

Dans le monde de la tragédie, les héros meurent ou sont vaincus, abattus par leurs défauts tragiques. Il existe cependant un apprentissage et un Élixir, mais il appartient au public qui apprend, par les erreurs du héros, quelles fautes doivent être évitées afin d'acquérir la sagesse.

PLUS TRISTE, MAIS PLUS SAGE

Quelquefois, le regard que le héros jette sur les mauvaises orientations qu'il a prises dans le passé représente l'Élixir. Nous ressentons un sentiment d'accomplissement quand le héros reconnaît que l'épreuve l'a rendu *plus triste, mais* dans le même temps **plus sage**. L'Élixir qu'il avale est une pilule amère, mais elle l'empêchera de perpétuer les mêmes erreurs et sa douleur avertit le public qu'il ne doit pas choisir le même chemin. Les héros de *Risky Business* et *Les blancs ne savent pas sauter* ont pris la route de la connaissance qui leur a apporté à la fois la douleur et le plaisir. Finalement, ils perdent le prix de leur amour, s'en retournent sans la femme de leurs rêves et doivent se consoler avec l'Élixir de l'expérience. Ces histoires nous laissent l'impression que les jeux sont faits et que le héros n'a plus qu'à régler sa facture.

PLUS TRISTE, MAIS PAS PLUS SAGE

Un héros « plus triste, mais plus sage » sait, quand il regarde en arrière, reconnaître qu'il a été un imbécile, ce qui représente le premier pas vers la guérison. Le pire des idiots est celui qui n'est pas conscient de sa bêtise. Qu'il ne voie jamais ses erreurs ou traverse les turbulences sans en retirer de leçons, il endurera les pires épreuves, mais reviendra inlassablement à la conduite qui l'a précédemment mis en difficulté. S'il est plus triste, **il n'en est pas plus sage**, c'est une autre façon de boucler l'histoire.

Dans ce genre de Retour, un personnage tête de linotte et bourru semble avoir changé et mûri. Peut-être est-il un clown ou un *Trickster*, comme Eddie Murphy qui jure avoir retenu la leçon dans *48 heures* et *Un fauteuil pour deux*. Pourtant, à la fin il manipule maladroitement l'Élixir et retourne à la même erreur. Il reprendra ses vieilles habitudes, fermant la boucle et se condamnant ainsi à reprendre l'aventure.

Car échouer et revenir sans l'Élixir entraînent des pénalités : **le héros ou un autre personnage, devront repasser les épreuves jusqu'à ce que la leçon soit apprise ou l'Élixir rapporté à la maison pour être partagé.**

L'ÉPILOGUE

Certaines histoires ont besoin d'un prologue qui précède l'action alors que d'autres exigent **un épilogue** à la fin de l'histoire. L'épilogue peut dans de rares occasions servir à terminer l'histoire en nous projetant dans le futur pour nous montrer ce que deviennent les personnages. L'épilogue de *Tendres passions*, nous montre les personnages, un an plus tard alors que l'intrigue principale est terminée, pour nous faire comprendre que la vie continue, même après la tristesse et la mort.

Dans l'épilogue *de Allô maman, ici bébé !*, nous assistons à la naissance de la petite sœur du héros, neuf mois après le dénouement. Les films comme *American Graffiti*, *Glory* ou *Les Douze Salopards*, qui mettent en scène un groupe de personnages à un moment critique de leur vie, se terminent parfois par une courte séquence qui nous montre comment chacun de ces personnages évolue dans le futur. *Une équipe hors du commun* finit par un épilogue assez long : une sportive vieillissante, dont nous avons vécu la carrière en *flash-back* pendant la majeure partie du film, visite le « Base-ball Hall of Fame » où elle rencontre beaucoup de ses anciennes coéquipières. Nous comprenons alors le destin réservé aux joueurs vieillissants. Les survivantes, qui ont atteint la soixantaine, organisent un match pour montrer qu'elles savent encore jouer. Leur courage est l'Élixir qui stimule le héros et le public.

Nous venons de voir les objectifs et les fonctions de la phase du Retour nous analyserons maintenant les pièges à éviter.

LES PIÈGES DU RETOUR

Il est facile de tout détruire dans le Retour et les histoires s'effondrent souvent juste avant la ligne d'arrivée. Le Retour est trop brutal ou trop long, sans surprise ou frustrant. L'ambiance créée précédemment par l'auteur s'évapore alors, comme neige au soleil. Le Retour est parfois trop ambitieux ; certains ont reproché à la fin tortueuse de *Basic Instinct* de n'avoir pas su résoudre l'incertitude qui subsiste sur la culpabilité de la jeune femme.

LES INTRIGUES MINEURES (OU SECONDAIRES) NON RÉSOLUES

Les auteurs tombent parfois dans le piège de ne pas rassembler tous les éléments au moment du Retour. Aujourd'hui, ils laissent fréquemment les fils d'une intrigue mineure pendouiller dans le vide, sans la ficeler. C'est sans doute la nécessité de terminer rapidement qui justifie que les seconds rôles et les idées de second plan sont négligés au profit des personnage ? principaux alors qu'ils peuvent être intéressants pour le public. Les films plus anciens ont tendance à être mieux finalisés parce que les créateurs prenaient le temps de travailler avec soin chaque intrigue et les acteurs avaient à cœur de remplir leur tâche du début à la fin.

En règle générale : **les intrigues mineures doivent avoir au moins trois « pulsations » ou scènes réparties d'un bout à l'autre de l'histoire, une dans chaque acte.** Toutes ces intrigues secondaires doivent être résolues ou au moins identifiées dans le Retour. Chaque personnage doit s'en aller avec un Élixir ou des connaissances.

TROP DE FINS

D'un autre côté, le Retour ne doit pas sembler laborieux ou répétitif. La meilleure solution consiste à adopter le système KISS c'est-à-dire : **reste simple, bêta (Keep It Simple, Stupid).** Beaucoup d'histoires échouent parce qu'elles comportent trop de fins. Le public sent que l'histoire est finie, mais l'écrivain, peut-être parce qu'il se sent incapable de choisir la meilleure fin, en essaie plusieurs. Ceci engendre la frustration des spectateurs, en dissipant l'énergie que l'auteur avait su accumuler jusqu'alors. Le public aime savoir que l'histoire est définitivement terminée avant de quitter la salle ou de refermer son livre avec émotion. Un film ambitieux comme *Lord Jim*, qui a tenté de s'attaquer à l'adaptation d'une nouvelle particulièrement dense, peut épuiser le public par une succession de climax et de fins qui n'en finissent plus.

Le match de karaté qui constitue le climax de *Karaté Kid* illustre parfaitement le principe de « rester simple ». Quand le héros donne le coup de grâce et gagne, sa gloire retentit immédiatement avec le thème musical de la fin. Il n'y a pour ainsi dire pas de dénouement. Nous savons que le garçon détient l'Élixir des leçons apprises lors de son entraînement.

FIN BRUTALE

Un Retour trop brutal nous donne l'impression que l'auteur s'est arrêté trop tôt après le climax. Une histoire paraît inachevée si l'on ne ménage pas un espace émotionnel pour les adieux aux personnages et si l'on ne dégage pas des conclusions. Un Retour brutal c'est un peu comme un correspondant qui vous raccroche au nez sans dire au revoir.

FOCUS

Le Retour paraîtra embrouillé si les questions dramatiques soulevées dans l'acte I et testées lors de l'acte II ne trouvent pas de réponses à ce moment-là. L'auteur n'a peut-être pas su poser les bonnes questions dès le début ; il a pu, sans s'en apercevoir, changer de thème en cours de route. Quand un conte commence comme une histoire d'amour et dérive sur la corruption du gouvernement, l'auteur a perdu le fil directeur. L'histoire ne sera pas au point tant qu'il n'aura pas bouclé le cercle en retournant aux thèmes originels.

PONCTUATION

La fonction finale du Retour est de conclure l'histoire de manière décisive, avec l'équivalent émotionnel d'un signe de ponctuation. Une histoire, comme une phrase, se termine de quatre façons : le point, le point d'exclamation, le point d'interrogation, l'ellipse (les trois petits points qui indiquent que vos pensées vagabondent. Exemple : veux-tu partir maintenant ou…)

C'est en considération de l'histoire que vous choisirez la ponctuation appropriée. Le point final se traduit par une image ou une réflexion d'ordre général : « La vie continue », « L'amour vaincra toujours », « Le bien triomphe du mal », « C'est la vie », « On n'est jamais mieux que chez soi »

Le point d'exclamation final est efficace quand vous voulez relancer l'action, suggérer d'éventuels rebondissements futurs ou tirer une sonnette d'alarme. Les films de science-fiction et d'horreur peuvent finir sur une note du genre : « Nous ne sommes pas seuls ! » ou « Repentez-vous ou périssez ! » Les histoires ayant pour objet une prise de conscience sociale se termineront sur un ton passionné tel que « Jamais plus ! », « Levez-vous et

brisez les chaînes de l'oppression ! », ou « Il faut absolument faire quelque chose ! ».

Une fin comportant une approche plus ouverte utilisera les effets du point d'interrogation et laissera planer des incertitudes. La dernière image peut poser une question du type « Est-ce que le héros retournera avec l'Élixir ou bien va-t-il l'oublier ? » Une fin ouverte peut aussi rendre une impression d'ellipse. Des questions sous-jacentes restent en suspens, certains conflits ne sont pas résolus, ce qui génère une certaine ambiguïté ou le doute. « Le héros n'arrive pas à choisir entre deux femmes et donc… » L'amour et l'art sont irréconciliables, aussi… « La vie continue, continue, continue… » ou « Elle a prouvé qu'elle n'était pas une meurtrière, mais… »

De toute façon, une vraie fin doit annoncer que tout est bien terminé – comme la signature des dessins animés de Warner Bros. : « C'est fini, les copains ». Après les formules traditionnelles : « ils vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants », les conteurs terminent parfois leurs histoires par une déclaration telle que : « et voilà, c'est fini, qui m'offre un verre pour m'arroser le gosier ? » Une dernière image comme celle du héros qui s'éloigne à cheval dans le soleil couchant est une bonne métaphore visuelle, elle résume bien l'histoire et le public comprend aisément que c'est fini. La dernière image d'*Impitoyable* qui nous montre le personnage de Clint Eastwood laissant la tombe de sa femme et retournant vers sa maison, signale la fin du voyage et résume tout à fait le thème du film.

Les exemples de Retour que nous venons de voir ne sont pas exhaustifs. En fermant la boucle, laissons une porte ouverte pour l'inconnu, l'inattendu, l'inexploré.

Le Magicien d'Oz

Lors du Retour, Dorothy dit adieu à ses Alliés et leur exprime sa reconnaissance pour l'Élixir d'amour, de courage et de bon sens qu'elle a reçu d'eux. Puis, en claquant des talons et en chantant « On n'est nulle part si bien que chez soi » elle émet le souhait de retourner au Kansas, son point de départ.

Nous revenons dans le Monde ordinaire, à nouveau en noir et blanc, Dorothy se réveille dans son lit, une compresse sur la tête. Le Retour est ambigu : le voyage sur Oz était-il « réel » ou n'était-ce que le rêve d'une petite fille qui a subi un choc ? Sur le plan du récit, la question n'a aucune importance, le voyage était réel pour Dorothy.

Elle reconnaît les gens qui l'entourent comme des personnages d'Oz. Mais elle les perçoit différemment, c'est le résultat de son voyage dans le Monde extraordinaire. Elle se souvient que certaines choses étaient horribles, d'autres magnifiques, mais elle se fixe sur ce qu'elle a appris – rien ne vaut la maison.

Quand Dorothy déclare qu'elle ne quittera plus jamais la maison, il ne faut pas prendre cela au pied de la lettre. Elle ne se réfère pas à cette petite maison du Kansas, mais à son âme. Elle est maintenant une personne tout à fait accomplie, elle est consciente de ses plus grandes qualités, maîtrise ses pires défauts et vit en harmonie avec les énergies masculines et féminines qui sont en elle. Elle a intégré toutes les leçons apprises de chacun des êtres rencontrés sur la route. Finalement, elle est bien dans sa peau et dorénavant, se sentira à l'aise où qu'elle soit. L'Élixir qu'elle rapporte est cette nouvelle acception de son « chez soi », un nouveau concept de son Moi.

*

Ainsi le Voyage du Héros touche à sa fin, ou du moins, il fait une pause, car le voyage de la vie, comme l'aventure de l'histoire, ne cesse jamais vraiment. Le héros et le public rapportent l'Élixir de l'aventure en cours, mais la quête pour de nouveaux enseignements continue. Chacun de nous a sa propre conception de l'Élixir – sagesse, expérience, argent, amour, renommée ou aspiration à une vie palpitante. Mais une bonne histoire, comme un bon voyage, nous apporte un Élixir qui nous change et nous rend plus conscients, plus vivants, plus humains aussi. Nous avons bouclé le cercle du Voyage du Héros.

EXERCICES

1. Quel est l’Élixir de *Basic Instinct ? Big ? City Slickers ? Liaison fatale ? Danse avec les Loups* ? *Intouchables* ? *Les Femmes du 6e étage ?*
2. Quel est l’Élixir que votre héros rapporte de l’épreuve ? Le garde-t-il pour lui ou le partage-t-il ?
3. Votre histoire continue-t-elle trop longtemps après l’événement principal ou la fin du climax ? Quel serait l’effet produit si vous arrêtiez l’histoire juste après le climax ? Votre dénouement a-t-il besoin d’être long pour satisfaire le public ?
4. De quelles façons le héros a-t-il assumé de plus en plus de responsabilités au cours de l’histoire ? Le Retour est-il un moment de prise de responsabilités ?
5. Quel est le héros de l’histoire maintenant ? Votre histoire a-t-elle changé de héros ou certains personnages se sont-ils élevés au rang de héros ? Qui s’est révélé décevant ? Y a-t-il des surprises à la fin ?
6. Votre histoire vaut-elle la peine d’être racontée ? Les enseignements sont-ils suffisants pour justifier votre effort ?
7. Où en êtes-vous dans votre propre Voyage du Héros ? Quel est l’Élixir que vous espérez rapporter ?

Épilogue
Regard en arrière sur le voyage

« *Je me suis drôlement bien amusé, j'ai profité de chaque instant.* »

Errol Flynn.

Maintenant que nous sommes parvenus au terme de la Route des Héros, il peut être utile d'examiner comment ce modèle fonctionne dans des films et des séries représentatifs. J'ai choisi *Titanic*, *Pulp Fiction, Le Roi lion* et *The Full Monty*, des films qui proposent une utilisation à la fois créative et divertissante du Voyage du Héros, dans leur construction et leurs

archétypes. Je souhaite également dire quelques mots au sujet de la saga *Star Wars* qui a pris une grande importance dans le développement des idées de Voyage du Héros.

Vous trouverez ces analyses de films en complément Internet (cf. p.4)

Analyser ces films, retracer grâce à eux le Voyage du Héros a représenté pour moi un exercice particulièrement gratifiant, qui permet de révéler les faiblesses d'une histoire, mais également des niveaux de signification et des connexions poétiques que nous n'imaginions pas au départ Je vous recommande chaudement de mettre en pratique cet exercice sur un film, un roman, une histoire à vous. Ces outils vous font bénéficier d'une riche récompense en retour, quand vous les appliquez à une histoire ou une situation réelle. Néanmoins, avant de commencer cette analyse, permettez-moi de prodiguer certains avertissements, conseils et autres informations.

AUTEUR, FAIS ATTENTION !

Le modèle du Voyage du Héros est un guide. Ce n'est ni un livre de recettes ni une formule mathématique qui va s'appliquer systématiquement et de façon rigide à n'importe quelle histoire. Pour être efficace, une histoire n'a pas besoin d'obéir aveuglément aux principes de cette école ni de n'importe quelle autre école ni de rentrer en compétition avec d'autres paradigmes, méthodes ou analyses. La véritable mesure du succès ou de l'excellence d'un récit n'est pas sa ressemblance avec un modèle bien établi, mais la durée de sa popularité et son effet sur le public. Forcer une histoire à se conformer à un modèle structurel, c'est mettre la charrue avant les bœufs.

Il est possible d'écrire de bonnes histoires qui ne présentent pas tous les aspects du Voyage du Héros, en fait, c'est même préférable. Les gens adorent voir les conventions et les schémas bien connus remis en cause de façon créative. Une histoire peut faire voler en éclats toutes les « règles » et cependant toucher la sensibilité humaine universelle.

LA FORME SUIT LA FONCTION

Souvenez-vous : les besoins de l'histoire dictent sa structure. La forme suit donc la fonction. Vos croyances, vos priorités, ainsi que les

personnages, les thèmes, le style, le ton et l'ambiance que vous voulez faire passer, détermineront la forme et le schéma de l'intrigue. La structure sera aussi influencée par le public, le moment et l'endroit où se tient le récit.

La forme des histoires change avec les besoins du public. De nouveaux types d'histoires avec des rythmes différents continueront d'être créés. Le temps d'attention du spectateur mondial est devenu plus court et sa sophistication plus grande que jamais. Les auteurs peuvent écrire des histoires au rythme plus rapide, ils savent que le public ne sera pas dérouté par les fausses pistes et les raccourcis quand les structures lui sont familières.

De nouveaux termes apparaissent chaque jour et de nouvelles observations sont faites chaque fois qu'une histoire est écrite. Le Voyage du Héros n'est qu'un guide, un point de départ pour forger votre propre langage et votre pratique.

CHOISISSEZ VOTRE MÉTAPHORE

Le modèle du Voyage du Héros n'est qu'une métaphore sur ce qui arrive dans une histoire ou dans une vie humaine. Les images que j'ai utilisées pour expliquer la structure d'une histoire : la chasse, le lycée, la sexualité ne sont que quelques-unes des possibilités exploitables. Travaillez sur une ou sur plusieurs métaphores différentes si cela vous aide à mieux comprendre l'art du récit. Vous pouvez trouver utile de comparer une histoire à un jeu de Base-ball, avec neuf bases au lieu de douze étapes et des termes comme « le tour des bases » au lieu de la Prise de l'épée. Vous pouvez aussi bien utiliser d'autres activités, si elles vous paraissent plus intéressantes pour construire une histoire : piloter un bateau, faire du pain, descendre une rivière en raft, conduire une voiture, sculpter une statue. Quelquefois combiner les métaphores est nécessaire pour éclaircir les différentes facettes du voyage humain.

Les étapes, les termes, les idées du Voyage du Héros peuvent être utilisés en tant que trame de l'histoire ou comme moyens de faire avancer un récit, dans la mesure où vous ne suivez pas trop rigidement ces directions. Au fond, il est même préférable de vous familiariser avec les idées du Voyage du Héros, et de ne plus y penser quand vous commencerez votre récit. Si vous perdez le fil, référez-vous à la métaphore comme vous le

feriez d’une carte au cours d’un voyage. Mais ne confondez pas la carte et le voyage. Ainsi, vous consultez votre carte avant de partir ou lorsque vous avez perdu votre direction, car la joie d’un voyage n’est pas de lire ou de suivre une carte, mais d’explorer des endroits inconnus et de savoir s’écarter du chemin indiqué de temps en temps. C’est ainsi que l’on fait de nouvelles découvertes.

LE CANEVAS

Vous pouvez essayer d’expérimenter le Voyage du Héros en l’utilisant comme un canevas scène par scène pour développer l’intrigue d’une nouvelle histoire ou modifier une histoire en cours. Dans les films d’animation de Disney, nous avons utilisé le Voyage du Héros pour améliorer un texte mettre en évidence les problèmes et installer des structures. Des centaines d’auteurs m’ont dit qu’ils avaient développé leurs pièces, leurs romans ou leurs sitcoms TV en se servant du Voyage du Héros et en prenant la mythologie pour guide.

Certaines personnes commencent leur film ou leur roman en écrivant les douze étapes du voyage sur douze fiches. Si vous connaissez déjà certaines des scènes principales ou des points cruciaux de votre travail, notez-les à la place que vous jugez la plus adaptée dans les douze étapes. Commencez par ordonner votre histoire et progressivement vous arriverez à remplir les blancs qui subsistent sur les personnages et ce qui leur arrive. Utilisez les idées du Voyage du Héros pour vous poser des questions sur vos personnages : quels sont leur Monde ordinaire et leur Monde extraordinaire ? Quel est l’Appel de l’aventure de votre héros ? Comment la peur de l’aventure est-elle exprimée dans le Refus ? La rencontre avec un Mentor permet-elle de la surmonter ? Quel est le premier seuil que votre héros doit passer ? etc. Cette démarche vous permet alors de remplir les trous et vous progresserez dans la définition de l’ensemble des personnages et des intrigues secondaires du Voyage du Héros jusqu’à ce que le schéma de conception du film soit complet.

Vous découvrirez peut-être qu’une de vos scènes remplit la fonction d’une des étapes, mais qu’elle intervient au « mauvais » moment par rapport au modèle du Voyage du Héros. Dans votre histoire, un Mentor s’avère peut-être nécessaire pour présenter un Appel et un Refus dans l’acte

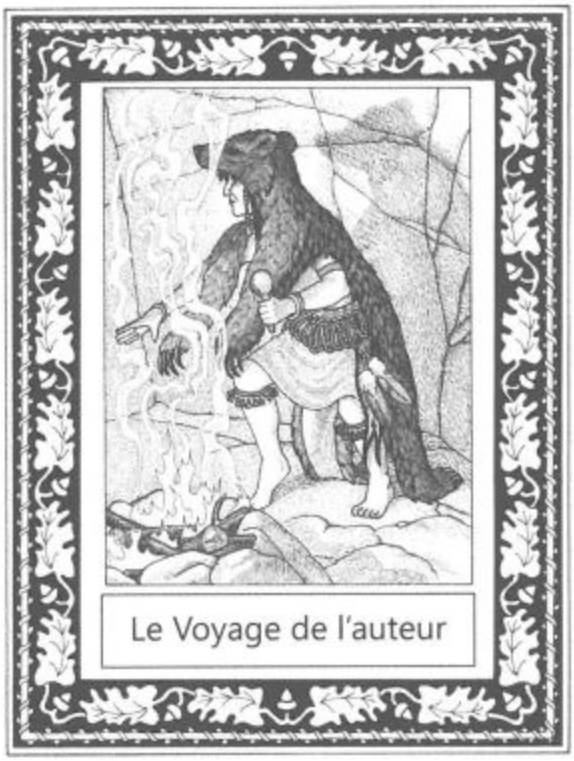
II ou III au lieu de l'acte I, comme le Voyage du Héros semble l'indiquer. Ne vous en faites pas – mettez la scène là où elle vous parait le mieux. Le modèle ne montre que les endroits les plus adéquats pour placer un nouvel événement.

Tout élément du Voyage du Héros peut apparaître à n'importe quel moment dans une histoire. *Danse avec les Loups* commence par une Épreuve suprême pour le héros ou une Résurrection que vous vous attendez généralement à voir au milieu ou à la fin d'un Voyage du Héros et cela n'empêche pas l'histoire de marcher. Toutes les histoires sont composées d'éléments du Voyage du Héros, mais chacun pris individuellement peut être mis dans n'importe quel ordre pour répondre aux besoins de votre histoire.

C'est pourquoi il est préférable d'utiliser des fiches plutôt que d'écrire les étapes à la suite sur une feuille de papier. Vous bougerez les fiches pour placer chaque scène comme cela vous semble préférable et vous pourrez en ajouter si un élément moteur comme l'Appel et le Refus doit être répété plusieurs fois (comme cela était le cas dans *Titanic*).

En visualisant ainsi votre histoire, vous aurez peut-être l'idée de scènes qui ne semblent correspondre à aucune étape du Voyage. Dans ce cas, je vous conseille d'inventer vos métaphores et de façonner la terminologie du Voyage du Héros pour qu'elle s'adapte à votre vision de l'univers.

Le voyage de l’auteur



La beauté du modèle qui émerge du Voyage du Héros naît du fait qu’il ne décrit pas seulement un canevas des mythes et des contes, mais aussi qu’il présente une carte des territoires que l’on doit traverser pour devenir un écrivain ou, en l’occurrence, un simple être humain.

Le Voyage du Héros et le Voyage de l’auteur sont la seule et même chose. Quiconque souhaitant écrire une histoire rencontre les tests, les défis, les épreuves, les joies et les récompenses du Voyage du Héros. Nous faisons tous la connaissance de ses Ombres, ses Personnages protéiformes, ses Mentors, ses *Tricksters* et ses Gardiens du seuil dans ce paysage intérieur. L’écriture est souvent un voyage personnel périlleux pour prouver la profondeur de son âme et rapporter l’Élixir de l’expérience – une bonne histoire. Une faible estime de soi ou de la confusion autour des objectifs

visés peuvent en fait provenir des Ombres qui refroidissent notre travail. Le jugement d'un éditeur ou d'un tiers peut se transformer en Gardiens du seuil qui semblent vouloir nous bloquer le chemin. Des accidents de la vie, des problèmes d'informatique, des difficultés autour du temps de travail, de notre discipline risquent de nous tourmenter et nous tenter, pareils à des *Tricksters*. Des rêves irréalistes de succès ou des distractions sont autant de Personnages protéiformes qui nous tentent, nous éblouissent, nous entraînent dans la confusion. Les deadlines, les décisions éditoriales ou la lutte au quotidien pour vendre nos travaux peuvent devenir les Tests et les Épreuves contre lesquels nous pensons risquer la mort, mais après lesquels nous ressuscitons pour continuer à écrire.

Mais garder l'espoir, dans le travail d'écriture, est un élément magique. Même le plus simple geste d'écriture apparaît comme un élément surnaturel, proche de la frontière avec la télépathie. Pensez juste un instant : nous pouvons poser quelques pensées abstraites sur un morceau de papier, dans l'ordre voulu, et quelqu'un, dans des milliers d'années, dans un autre monde, pourra connaître nos plus profondes pensées. Les limites de l'espace-temps et même celles liées à la mort peuvent être transcendées.

De nombreuses cultures pensaient que les lettres de leur alphabet représentaient beaucoup plus que de simples symboles de communication, des enregistrements pour les transactions, ou des mémoires de leur histoire. Ils pensaient que les lettres étaient de puissants symboles magiques qui pouvaient être utilisés pour chasser les sorts et prédire le futur. Les runes nordiques et l'alphabet hébraïque sont de simples lettres pour rendre signifiants leurs mondes, mais aussi de profonds symboles au sens cosmique.

Cette signification magique est préservée dans notre monde par l'apprentissage aux enfants de la manipulation des lettres afin de construire des mots : quand vous épelez un mot correctement, vous créez du sens, vous chargez ces symboles abstraits et arbitraires de sens et de pouvoir. On dit « les bâtons et les pierres peuvent bien briser mes os, mais les mots ne me blesseront jamais », mais cet adage est visiblement faux. Nous savons bien que les mots ont le pouvoir de blesser et de faire du mal. Les quelques mots d'une lettre, d'un télégramme, d'un appel téléphonique peuvent vous frapper aussi fort qu'un coup de marteau. Ce sont juste des mots – des marques sur le papier ou des vibrations dans l'air –, mais des expressions

comme « Coupable », « En joue, feu ! », « Oui, je le veux » ou « Nous souhaiterions acheter votre scénario » peuvent nous bloquer, nous condamner, ou nous apporter de la joie. Ils peuvent nous faire du mal ou nous guérir par leur pouvoir magique.

L'aspect le plus magique des mots, c'est leur pouvoir guérisseur. Les auteurs, aussi bien que les chamans ou les hommes et femmes médecine des cultures ancestrales possèdent ce pouvoir de guérison.

ÉCRIVAINS ET CHAMANS

On a appelé les chamans les « guérisseurs blessés ». Comme les écrivains, ce sont des personnes spéciales, éloignées, qui vivent à part de la communauté par leurs rêves, leurs visions ou leurs expériences uniques. Les chamans, comme de nombreux auteurs, ont été préparés à leur travail en endurant de terribles épreuves. Ils peuvent être atteints d'une dangereuse maladie, avoir fait une chute d'une falaise et s'être cassé tous les os. Ils ont été dévorés par un lion, attrapés par un ours. Ils ont été brisés, séparés, et réunis, mais dans une autre disposition. Dans le sens où ils sont morts et ont été ressuscités à travers une expérience qui leur a proféré de nouveaux pouvoirs. De nombreux auteurs arrivent dans leur art après avoir d'une certaine façon été démolis par la vie.

Souvent, ceux qui ont été choisis pour devenir des chamans sont identifiés par des rêves spécifiques, des visions, dans lesquels les dieux et les esprits les emmènent vers d'autres mondes où ils vont connaître de terribles épreuves. Ils sont attachés sur une table et ont tous leurs os brisés ou arrachés. Devant leurs yeux, leurs os et leurs organes sont séparés, cuits, rassemblés dans un autre ordre. Ils sont transférés sur une autre fréquence, de la même façon qu'une bande passante à la radio. En tant que chamans, ils sont à présent capables de recevoir des messages d'autres mondes.

Ils retournent dans leur tribu dotés de nouveaux pouvoirs. Ils ont la capacité de voyager dans d'autres mondes, de rapporter des histoires, des métaphores, des mythes qui permettent de nous guider, de guérir, d'apporter du sens à la vie. Ils écoutent les rêves confus, mystérieux de leur peuple et les leur rapportent sous la forme d'histoires qui servent de guides pour améliorer leur vie.

En tant qu’écrivains, nous partageons le pouvoir divin des chamans. Nous ne voyageons pas seulement dans les autres mondes, mais nous les créons à travers l’espace-temps. Quand nous écrivons, nous voyageons vraiment dans ces mondes à travers notre imagination. Quiconque a sérieusement essayé d’écrire sait que c’est ce qui implique que nous avons besoin de solitude et de concentration. Nous voyageons en fait dans d’autres époques, en d’autres lieux.

Nous voyageons vers d’autres mondes, pas comme des rêveurs, mais comme des chamans, avec le pouvoir magique de mettre en bouteille ces mondes et les rapporter sous forme d’histoires à partager avec les autres. Nos histoires ont le pouvoir de guérir, de renouveler le monde, de montrer des métaphores qui nous font ensuite mieux comprendre nos propres vies.

Quand nous appliquons les anciens outils des archétypes et le Voyage du Héros pour moderniser nos histoires, nous nous tenons dans la continuité des chamans et autres faiseurs de mythes des temps anciens. Quand nous essayons de guérir notre communauté par la sagesse des mythes nous devenons les chamans des temps modernes. Nous nous posons les mêmes questions intemporelles, enfantines, présentes dans les mythes : Qui suis-je ? D’où est-ce que je viens ? Qu’arrive-t-il quand on meurt ? Qu’est-ce que cela veut dire ? Où trouver ma place ? Où en suis-je de mon propre Voyage du Héros ?

Annexes
Les histoires vivent

« *Tout travail effectué par la main de l'homme prend sa source dans l'imagination créatrice. De quel droit déprécierions-nous l'imagination ?* »

Jung.

« *Ravi de vous rencontrer, j'espère que vous savez comment je m'appelle, Mais ce qui vous ennuie est la nature de mon jeu.* »

Sympathy for the Devil, The Rolling Stones.

Proposition : les histoires sont vivantes, conscientes et répondent aux émotions humaines.

Au moment où Disney prenait un nouveau tournant dans les années 1980, on fit appel à mes services pour que je passe en revue les plus importantes histoires de *world cultures*, pour chercher d'éventuels sujets d'animation dans la veine des interprétations colorées des contes appartenant au folklore européen comme *Blanche neige, Cendrillon* des Frères Grimm ou *La Belle au bois dormant* de Charles Perrault. C'était l'opportunité de rouvrir le laboratoire mental et étudier de vieux compagnons de mon enfance auxquels Walt Disney ne s'était pas encore attaqué, comme Rapunzel/ Raiponce et Rumpelstiltskin. Il s'agissait également pour moi d'une belle opportunité de mélanger toutes sortes d'histoires issues de différentes cultures, d'identifier des similitudes et des différences et d'extraire des bases de récit de ce vaste échantillonnage.

Au cours de mes réflexions d'adulte sur ce qui est normalement considéré comme de la littérature pour enfants, je suis parvenu à quelques conclusions inébranlables sur les histoires, ces mystérieuses et puissantes créations de l'esprit humain. Par exemple, j'en suis arrivé à penser que les histoires possèdent des dons de guérison, qu'elles peuvent nous aider à gérer des situations émotionnelles difficiles en nous donnant des exemples de comportements humains, peut-être quelque part semblables aux combats

que nous devons mener à certains moments de notre vie et qui peuvent nous inspirer à essayer d'autres stratégies pour gérer notre quotidien. Je pense que les histoires possèdent des valeurs de survie pour l'espèce humaine et qu'elles forment une étape importante dans l'évolution de l'humanité, nous permettant de réfléchir par métaphores interposées et de transmettre la sagesse accumulée par notre espèce sous forme d'histoires. Je crois que les histoires sont comme des métaphores à partir desquelles les hommes mesurent et ajustent leur propre vie par comparaison avec celle des personnages. Je crois que la métaphore basique de la plupart des histoires est celle du voyage et que de bonnes histoires montrent au moins deux voyages, interne et externe : un voyage externe au cours duquel le héros essaye de mener à bien quelque chose de difficile ou d'obtenir quelque chose et un voyage interne au cours duquel le héros affronte une crise spirituelle ou un test qui conduit à une transformation. Je suis persuadé que les histoires sont des conseils d'orientation qui fonctionnent comme des boussoles et des cartes, nous permettant de nous recentrer, de nous orienter, afin que nous nous sentions plus connectés, conscients de notre identité, de nos responsabilités et de nos relations avec le reste du monde.

De toutes mes croyances sur les histoires, une m'a particulièrement été utile pour développer des histoires commerciales pour le cinéma. Elle provient de l'idée que toutes les histoires sont d'une façon ou d'une autre vivantes, conscientes et répondent à nos souhaits et nos émotions.

J'ai toujours pensé que les histoires étaient vivantes. Elles ont l'air conscientes et pleines de volonté. Comme les êtres vivants, elles ont un agenda, quelque chose derrière la tête. Elles attendent quelque chose de vous. Elles veulent vous réveiller, vous rendre plus conscients, plus vivants. Elles veulent vous apprendre une leçon, mais sous forme de divertissement. Derrière des habits amusants, les histoires veulent vous édifier, construire un peu votre personnage en évoquant une situation morale, une lutte, une résolution. Elles cherchent à vous changer même de façon minimale, à vous rendre un peu plus humain en comparant votre comportement avec celui des personnages.

La part vivante, consciente, intentionnelle des histoires apparaît par touches, révélée dans des contes familiers, comme celui des frères Grimm, *Rumpelstiltskin*, l'histoire d'un petit homme qui a le pouvoir de transformer de la paille en or et dont le mystérieux dessein semble d'adopter un enfant.

On retrouve cette histoire dans de nombreuses cultures où le petit homme est appelé par des noms étranges et amusants, comme Bulleribasius (Suède), Tittelintuure (Finlande), Praseidimio (Italie), Repelsteeltje (Hollande) ou Grigrigredinmenufretin (France).

Durant ma tendre enfance, cette histoire m'amena à me poser de nombreuses questions. Qui est ce petit homme ? Où a-t-il trouvé ses pouvoirs ? Pourquoi veut-il ce petit garçon ? Quelle leçon la fille est-elle censée apprendre ? Plus tard, au cours de ma vie, quand j'ai été de nouveau amené à considérer cette histoire pour Walt Disney, une grande partie de ce mystère était encore en place, mais la profonde sagesse du conte folklorique m'aida à comprendre que les histoires sont vivantes. Elles répondent de façon active aux attentes, aux désirs, aux émotions intenses des personnages et sont destinées à nous offrir des expériences qui nous enseignent des leçons de vie.

L'HISTOIRE DE RUMPELSTILTSKIN

Le fameux conte commence avec une jeune fille dans une situation périlleuse, un archétype de « la demoiselle en détresse ». Elle est la fille d'un meunier qui vante auprès du roi les talents de sa fille, prétendant qu'elle est même capable de changer la paille en or. Le roi, l'esprit très premier degré, s'enthousiaste alors : « c'est exactement la sorte de talent que j'aime ! » et l'enferme dans une chambre du château qui contient seulement une roue et quelques bottes de paille, lui promettant la mort au petit matin si elle n'a pas transformé la paille en or comme son père le lui a vanté.

La fille ne sait plus quoi faire et se met à pleurer. À ce moment, la porte s'ouvre et un petit homme ou un mannequin comme le conte le décrit, fait son apparition, lui demandant la raison de ce chagrin. Apparemment, il a été attiré par son émotion si prégnante, comme on en a l'habitude dans les contes folkloriques. Quand elle lui explique sa difficile situation, il dit qu'il peut sans problème transformer la paille en or et lui demande ce qu'elle lui donnera en échange s'il effectue ce travail pour elle. Elle lui tend alors son collier. Il s'assoit aussitôt et broie la paille, *fricht*, *fricht*, *fricht.*… jusqu'à obtenir une bobine de fil d'or étincelant.

Au matin, le petit homme a disparu. Le roi est très heureux avec tout cet or, mais, devenu avare, il enferme la fille dans une pièce plus grande, avec plus de paille et lui demande à nouveau de transformer toute cette paille en or. Si elle n'y parvient pas, la mort l'attend. Toute seule dans cette pièce, en pleine nuit, la fille se sent à nouveau désespérée et pleure. Le petit homme apparaît de nouveau, comme appelé par ses émotions. Cette fois, elle lui offre une bague qu'elle retire de son doigt pour mener à bien la tâche. *Fricht, fricht, fricht,* la paille est tressée en or…

Le roi trouve une plus grande bobine de fil d'or en lieu et place de la paille au matin suivant et il est ravi, mais encore avide, il enferme la fille dans la plus grande pièce du château, remplie de paille jusqu'au plafond. Si elle parvient à tout transformer en or avant l'aube, il se mariera avec elle. Dans le cas contraire, c'est la mort qui l'attend.

Les pleurs de la fille enfermée dans la chambre attirent une troisième fois le petit homme. Mais elle n'a plus rien à lui proposer. Il lui demande alors : « Si tu deviens reine, me donneras-tu ton premier enfant ? »

Sans parvenir à se projeter dans le futur, la fille accepte. *Fricht, fricht, fricht,* la montagne de paille se transforme en or. Le roi récupère l'or et se marie comme promis avec la fille. Une année passe et la fille, devenue reine, a donné naissance à un ravissant enfant.

Un jour, le petit homme apparaît et réclame l'enfant comme récompense pour lui avoir sauvé la vie. Terrifiée, la jeune reine lui offre toutes les richesses du royaume, mais le petit homme refuse, en affirmant : « ce qui est vivant est plus précieux pour moi que tous les trésors du monde ». La fille se lamente et pleure tellement que le mannequin se met à hésiter, car, comme on l'a vu, il est très sensible aux émotions humaines. Il établit alors avec elle un nouveau contrat. Si elle parvient à deviner son nom lors des trois prochains jours, elle pourra garder l'enfant. Mais elle n'y arrivera jamais, lui affirme-t-il sur un ton confident, car il porte un nom peu commun.

La reine reste debout toute la nuit en pensant à tous les noms qu'elle a entendus et envoie des messagers dans des contrées lointaines et sauvages pour rassembler une liste des noms les plus inhabituels. Quand le mannequin passe la voir le premier jour, elle essaye tous les noms, mais aucun n'est le bon. Le deuxième jour, elle envoie davantage de messagers

aux quatre coins du royaume pour trouver des noms étranges, mais une fois encore, le nom du petit homme ne figure pas sur la liste et il s'éloigne en riant, persuadé de garder l'enfant.

Au troisième jour, le messager le plus expérimenté, celui en qui la reine a placé toute sa confiance, touche le gros lot. Il n'a découvert aucun nom nouveau au cours de sa chevauchée, mais tout au loin, sur une montagne, il a aperçu une petite maison devant laquelle un feu était allumé et autour duquel dansait un petit homme ridicule. Le messager l'a entendu crier son nom comme une rime, Rumpelstiltskin.

Le petit homme apparaît alors une dernière fois dans la chambre de la reine, persuadé qu'elle sera incapable de deviner son nom absurde. Mais après deux essais infructueux (« Conrad ? Harry ? ») elle donne le bon : Rumpelstiltskin ! Le conte se termine abruptement, car le petit homme panique en pensant que le diable a dû lui souffler son nom et frappe de son pied droit si furieusement qu'il traverse le sol et s'enfonce profondément dans la terre. Avec ses deux mains, il saisit alors son autre pied et se déchire littéralement en deux !

Une fin parfaite pour celui qui avait prévu de prendre un enfant à sa mère, n'est-ce pas ?

Qui est cet étrange petit homme doté de pouvoirs surnaturels qui pénètre dans des pièces fermées à clef et transforme de la paille en or ? Même si on l'appelle dans le conte le petit homme ou le « mannequin », il apparaît clairement comme un des personnages féeriques du folklore mondial, peut-être un elfe ou un gnome (NDT : ou un lutin). Les conteurs ont peut-être évité de le décrire tel qu'il est, car le petit monde de la féerie est par nature très à cheval sur les noms et les identités. Mais c'est un peu comme si n'importe quel auditeur de cette histoire à l'époque médiévale reconnaissait de façon instantanée le petit homme comme une créature surnaturelle issue du monde de la féerie. Comme d'autres habitants de ce monde, il apparaît quand il le veut et se montre seulement à certaines personnes. Comme eux, il s'intéresse aux enfants et il est attiré par les fortes émotions humaines.

Depuis la nuit des temps, les gens ont associé les personnages féeriques à une certaine tristesse, peut-être parce qu'il leur manque quelques éléments que les humains tiennent pour acquis. Selon une théorie, ils sont incapables de concevoir leurs propres enfants et sont ainsi fascinés par les enfants des

hommes, au point de vouloir les kidnapper une fois la nuit tombée, un peu comme Titania, la reine des fées de Shakespeare qui arrache un petit prince indien comme s'il était son jouet chéri dans *A Midsummer Night's Dream (Songes d'une nuit d'été)*. Parfois les fées volent des enfants directement dans leur berceau et les remplacent par des billes de bois ou des répliques sans âme.

La capacité des fées à ressentir des émotions est différente de la nôtre, elles semblent être curieuses de nos débordements émotionnels et sont en fait attirées par eux. Comme si elles existaient dans une dimension parallèle, mais étaient attirées dans notre monde par nos puissantes émotions humaines, de la même façon que les démons et les anges peuvent être invoqués lors de cérémonies rituelles et des prières destinées à concentrer de l'énergie émotionnelle. Des autorités en la matière suggèrent que les fées ne connaissent pas les émotions de base comme l'amour ou le chagrin et qu'elles sont extrêmement curieuses de savoir ce qu'elles manquent.

Lorsque j'ai à nouveau expérimenté l'histoire de Rumpelstiltskin à l'âge adulte, j'ai été étonné par la façon dont les larmes de la jeune fille provoquaient l'apparition instantanée du petit homme. S'impliquer dans les pleurs d'une jeune femme apparaît comme une réponse à un cri de désespoir, un appel qui pourrait en d'autres termes se résumer à : « S'il vous plaît ! Sortez-moi de là ! » Comme si les habitants du monde des fées étaient attirés par les émotions humaines quand elles prennent l'allure de souhaits. Dans ce cas, il s'agit de s'extirper d'une situation désespérée. Dans la logique de cause à effet des contes de fées, les pleurs d'une jeune fille apparaissent comme une action positive qui produit un résultat positif. Elle reconnaît son impuissance par ses larmes et envoie un signal au monde des esprits qui nous entoure. « Existe-t-il une personne dotée de pouvoirs magiques, que je suis censée avoir, afin de me sortir de cette situation inconfortable ? » L'histoire entend cette supplique et répond en envoyant un messager, une créature surnaturelle qui a le pouvoir de lui accorder son souhait tacite d'évasion.

Pourtant, comme à chaque fois, il y a un piège. Le prix à payer pour se sortir de ces problèmes est très élevé, passant de simples trésors matériels, comme un collier ou une bague, à une vie. Mais la jeune fille ne pense pas à cela pour le moment. Avoir un enfant lui apparaît comme une probabilité

lointaine. Quand elle commence à comprendre, elle pense qu'elle pourra trouver une autre solution ou que le petit homme sera tout simplement parti. Elle accepte donc cet accord, quel que soit le risque encouru, pourvu qu'elle sorte de cette pièce, qu'elle soit hors de danger ou de portée de la colère du roi. Son désir de fuite, exprimé par une puissante explosion émotionnelle, a provoqué l'arrivée du petit homme ainsi que le début de l'aventure.

LE POUVOIR DU DÉSIR

J'ai commencé à réaliser que le désir peut devenir un principe sous-jacent du récit. Le héros se retrouve presque toujours dans une situation difficile ou inconfortable et il émet très souvent un vœu pour échapper à ses conditions ou les transformer. Le vœu ou le désir est souvent exprimé oralement et il est clairement énoncé dans le premier acte de nombreux films. Dans *Le Magicien d'Oz*, la chanson de Dorothy, *Somewhere over the Rainbow*, apparaît comme un désir pour s'échapper dans un lieu où elle laisserait ses problèmes loin derrière elle. Le personnage de Scarlett Johansson dans *Lost in Translation* exprime la thématique du film en une seule phrase au cours du premier acte quand elle confie à Bill Murray lors de leur rencontre dans le bar de l'hôtel, « J'espère que je vais réussir à dormir », symbolisant un désir de paix spirituelle et émotionnelle.

L'expression d'un désir, même frivole, entraîne une orientation cruciale pour le public lors du premier acte. Cela apporte à l'histoire l'installation d'une forte ligne directrice ou ce qu'on peut appeler « une ligne de désir », organisant les forces à l'intérieur et autour du héros dans le but d'achever un enjeu clair, même si cet objectif peut plus tard être réexaminé et redéfini. Cela génère automatiquement aussi une forte polarisation de l'histoire, générant un conflit entre les forces qui aident le héros à accomplir son objectif et celles qui essayent de l'en empêcher.

Si le désir n'est pas exprimé par l'un des personnages, il peut être fourni par sa terrible situation. Les spectateurs qui s'identifieront fortement à un personnage en difficulté émettront eux-mêmes leurs propres vœux, espérant que le héros soit heureux, triomphant ou libre. Ils seront ainsi naturellement en adéquation avec les forces qui polarisent l'histoire.

Qu'elle soit orale ou non, l'histoire répond à l'appel du désir et elle paraît attirée par l'intense émotion qu'il véhicule. Carl Jung possède une

devise gravée au-dessus de sa porte, « *Vocatus atque non vocatus, deus aderit* » qui, si on le traduit de façon plus large, signifie : « Invoqué ou pas, Dieu viendra ». En d'autres termes, quand les conditions émotionnelles sont justes, quand le besoin est grand, il y a un cri intérieur pour le changement, un désir tacite ou réclamé qui appelle l'histoire et l'aventure à démarrer.

La réponse de l'histoire au désir humain est souvent d'envoyer un message, parfois un petit homme magique comme Rumpelstiltskin, mais en tout cas à chaque fois une sorte de représentant qui guidera le héros dans une expérience que nous appelons l'aventure – une succession de challenges qui donnera une leçon au héros et aux spectateurs. L'histoire fournit des méchants, des rivaux, des alliés pour affronter ou aider le héros et pour transmettre les leçons contenues dans l'agenda de l'histoire. L'histoire installe des dilemmes moraux qui testent les croyances et le caractère du héros, nous sommes invités à comparer notre comportement à celui des participants à ce drame.

L'aventure possède une qualité spécifique d'inattendu. Elle est épineuse, agit de façon détournée, indirecte, dans la voie un peu espiègle du peuple féerique dont les représentants sont le plus souvent ceux qui dressent au héros une série d'obstacles inattendus, sorte de défis pour ceux qui se mêlent de leurs affaires. Le désir du héros est généralement satisfait, mais d'une façon inattendue, en lui donnant une leçon de vie. De nombreuses leçons de vie peuvent se résumer à « sois prudent dans tes désirs », qui est une leçon apprise dans d'innombrables histoires fantastiques ou de science-fiction, de même que dans les romances ou les histoires d'ambition personnelle.

MANQUES VS. BESOINS

À travers le dispositif déclenché par les désirs, les histoires semblent apprécier arranger les événements afin que le héros soit amené à évoluer vers un stade supérieur de sa conscience. Le héros espère souvent quelque chose qu'il ou elle veut désespérément à ce moment précis, mais l'histoire apprend au héros à regarder au-delà, vers ce dont il ou elle a réellement besoin. Une héroïne peut par exemple penser qu'elle veut remporter une compétition ou trouver un trésor, mais l'histoire montre en réalité qu'elle a besoin de recevoir une leçon morale ou sentimentale : comment faire partie

d’une équipe, comment devenir plus flexible et prêt au pardon, comment se défendre ? Dans la course pour remporter le vœu initial, l’histoire fournit des incidents décoiffants, voire mortels, qui entraînent le héros à corriger certaines faiblesses de son caractère.

En imposant des obstacles dans l’accomplissement de ses objectifs, l’histoire peut paraître hostile au bien-être du héros. L’intention de l’histoire peut du coup paraître vouloir enlever quelque chose au héros (comme sa propre vie !), mais le vrai objectif de l’histoire est en fait bienveillant, comme la volonté d’enseigner au héros une leçon de morale dont il avait bien besoin, de terminer le puzzle de la personnalité du héros avec la dernière pièce manquante ou de simplement mieux comprendre le monde qui nous entoure.

La leçon se présente sous une forme particulière, ritualisée, qui reflète un principe plus universel que nous pourrions appeler « Pas Seulement… Mais Aussi » (NOBA en anglais, Not Only… But Also). NOBA est un principe rhétorique, une façon de présenter les informations qu’on peut retrouver dans les systèmes de divination tels le / *Ching* ou le tarot. « Pas Seulement – Mais Aussi » signifie : ici se trouve la vérité que tu connais parfaitement, mais il existe une autre dimension à cette vérité dont tu n’as peut-être pas conscience. Une histoire peut vouloir dire, à travers les actions d’un personnage, que tes habitudes non seulement te freinent, mais qu’en plus, si tu continues à avancer dans cette direction, que ces habitudes peuvent même te détruire. Ou elle peut signifier que tu es en proie à dès-difficultés, mais que ces dernières deviendront les moyens de ta victoire finale.

Dans le célèbre exemple de Lajos Egri (*The Scottish play)*, la prémisse explique que l’ambition impitoyable de Macbeth le conduit inévitablement à sa perte. Mais Macbeth ne le voit pas de cette façon, pas au début du moins. Il pense qu’une telle ambition peut le conduire au pouvoir et à devenir roi. Mais l’histoire nécessite une réponse face à la soif de pouvoir de Macbeth et lui donne une leçon sous la forme d’un NOBA. L’ambition ne le conduit pas seulement à devenir roi, mais aussi à sa mort.

Les termes « mais » et « pourtant », comme les avocats le savent sans doute, sont très utiles pour établir des conditions et peuvent devenir des outils très puissants en rhétorique et en narration. Une histoire est similaire à une longue plaidoirie ou à un chapitre, avec un sujet, le héros ; un objet,

l’objectif du héros ; et un verbe, l’état émotionnel ou les actions physiques du héros. « Untel veut quelque chose et agit en conséquence pour l’obtenir ». Le concept du NOBA introduit le mot « mais » ou « pourtant » dans cette équation. Pour devenir « Untel veut quelque chose et agit en conséquence pour l’obtenir, mais des conséquences imprévisibles surgissent, forçant untel à s’adapter ou changer pour survivre. »

Le but d’une bonne narration est de faire en sorte que le public ait les mêmes désirs que le héros. Les histoires y parviennent par le processus « d’identification », en rendant le héros sympathique, victime d’une infortune, d’une erreur de jugement compréhensible. Les bons auteurs invitent leurs lecteurs à s’investir dans le destin de leurs personnages, les rendant sympathiques, les dotant d’une conduite universelle, de faiblesses humaines, de désirs. Idéalement, ce qui arrive au héros doit aussi arriver au spectateur, grâce à un certain niveau de connexion autour des émotions. L’histoire et le héros ne sont pas les seuls agents actifs de la pièce, investis émotionnellement, souhaitant ardemment que le héros l’emporte, apprenne les leçons, survive et prospère. On s’identifie aux héros qui rencontrent une position menacée quand on sent que leurs désirs et leurs réels besoins ne seront pas comblés.

Les désirs du héros forment un point essentiel dans le processus d’identification pour de nombreux spectateurs, car nous possédons tous des vœux et des désirs que nous caressons en secret. En fait, il s’agit d’une des raisons principales pour laquelle nous nous déplaçons au cinéma, nous regardons la télévision ou lisons des romans – pour voir ces désirs comblés. Les auteurs exploitent la plupart du temps ce désir de satisfaction. L’empire Disney a construit l’essentiel de son identité d’entreprise sur la croyance des désirs, depuis sa thématique musicale *When You Wish Upon a Star* jusqu’aux vœux exaucés par les fées marraines dans *La Belle au bols dormant* et *Cendrillon*, ou au génie qui exauce trois vœux dans *Aladdin*. Les producteurs hollywoodiens et les auteurs de best-sellers cherchent à percer les désirs secrets de leur public puis à les concrétiser. Ces dernières années, des récits populaires ont comblé des désirs largement répandus chez les spectateurs comme partager la vie avec les dinosaures, fouler le sol de planètes extraterrestres, vivre des aventures dans des royaumes mythiques ou des temps anciens, dépasser les frontières de l’espace, du temps, même de la mort. Les émissions de télé-réalité exaucent ces souhaits primaires

tous les soirs, en accordant à des gens ordinaires l'excitation d'être vus par des millions de personnes et de toucher pour une fois la célébrité ou la richesse. Les politiciens et les publicitaires jouent aussi sur les désirs du public, leur promettant la sécurité, la paix intérieure ou le confort. Une des techniques de pitch à Hollywood consiste par commencer à demander : « N'avez-vous jamais eu envie de… ? » (voler, devenir invisible, revenir dans le temps pour réparer vos erreurs, etc.), connectant ainsi ces désirs du héros dans l'histoire à un désir intense que la plupart des gens pourraient aussi partager.

LES DÉSIRS DU PUBLIC

Il est utile de réfléchir à ce que le public désire pour lui-même et pour les héros de vos histoires. En tant qu'auteurs, nous jouons à un jeu délicat avec les lecteurs et les spectateurs. Nous évoquons un désir intense à travers nos personnages, puis passons la plupart de l'histoire en frustrant l'audience de ce désir, faisant en sorte que les personnages n'accèdent jamais à ce qu'ils veulent ou ce dont ils ont besoin. Puis, à la fin, nous remplissons ces souhaits et montrons de quelle manière ils ont été accomplis par le combat, par le franchissement d'obstacles, en les reconsidérant, avec un désir parfois changé entre ce que le héros pense qu'il voudrait et ce dont il a vraiment besoin.

Nous contrecarrons les désirs profonds du spectateur à nos risques et périls. Les films qui font l'impasse sur le désir du public de voir les héros heureux à la fin risquent de ne pas bien fonctionner au box-office. Le public encourage la justice poétique – le héros qui reçoit une récompense à la hauteur de son combat, le méchant qui reçoit un châtiment comparable aux souffrances qu'il a infligées aux autres. Si ce sens de la justice poétique est violé, si les récompenses, les punitions et les leçons ne correspondent pas à nos désirs pour les personnages, nous ressentons que quelque chose ne fonctionne pas dans l'histoire et nous repartons insatisfaits.

Nous émettons autant de vœux pour nos héros que pour nos méchants. Je me souviens de ma mère, critique avisée de films et de romans populaires, qui murmurait dans sa barbe des phrases comme « J'espère qu'il va mourir de façon horrible », quand un des méchants avait commis un acte particulièrement haineux contre le héros à l'écran. Si le film ne délivrait pas

un destin approprié au méchant, elle était déçue par ce film qu'elle descendait ensuite en flèche dans ses critiques.

Néanmoins, la stratégie de contrecarrer les désirs du public peut parfois fonctionner, pour mettre en doute et défier les hypothèses des spectateurs, pour refléter une vue saisissante de la réalité, pour dépeindre une situation tragique ou inextricable qui serait une sorte d'avertissement. Dans le roman et le film *Les Vestiges du jour* (James Ivory, 1993, d'après le roman de Kazuo Ishiguro) par exemple, le maître d'hôtel d'une famille aristocratique britannique passe sa vie entière sans parvenir à se connecter émotionnellement avec les autres personnes. Son désir, pourrait-on dire, est d'accéder à un contrôle toujours plus serré sur sa vie personnelle, une zone où il ne concède aucun compromis. Mais ce désir masque un autre désir plus profond, le besoin de se lier physiquement et sentimentalement avec une autre personne. Le spectateur souhaite de tout cœur qu'il soit heureux, qu'il saisisse une des opportunités sentimentales qui finit par arriver sur le tard dans sa vie. Mais, fidèle à son caractère tragique, il ne saisit pas cette chance de changement et le film se termine sur le sentiment que, malgré le fait qu'il ait obtenu ce qu'il souhaitait (le respect de son intimité et le contrôle de soi), il n'accédera jamais à ce dont il a réellement besoin, ou ce que nous souhaitons pour lui et pour nous-mêmes. Il en résulte un récit édifiant, un avertissement à notre égard – si nous ne saisissons pas les opportunités que la vie nous offre, nous pouvons finir seuls et malheureux. Dans ce cas, notre désir de voir le personnage heureux est remplacé par notre besoin de réaliser que nous pourrions nous retrouver dans la même situation si nous ne nous ouvrons pas aux opportunités amoureuses.

La focalisation sur le désir donne vie à de nombreux récits, mais n'est qu'un des éléments qui activent les mécanismes émotionnels de l'histoire. Les désirs doivent être transférés en terme d'action, les rêves doivent devenir réalité ou l'histoire, voire même la vie d'une personne, stagnera, bloquée dans une fantaisie irréaliste et une rêverie sans fin. Désirer est important, car c'est la première étape d'une pyramide d'états mentaux, comme l'envie d'une graine de croître en une magnifique plante. C'est ce qui forme l'intention initiale d'une histoire ou le commencement d'une nouvelle étape de la vie. « Fais attention à ce que tu souhaites » s'applique à une multitude de cas et les histoires nous montrent souvent que le désir est un acte majeur de l'imagination. Les histoires nous confirment

constamment l'idée que l'imagination humaine est particulièrement puissante, surtout quand elle se focalise sur un désir, mais qu'elle est difficile à contrôler. Désir et imagination fonctionnent de paire pour créer une image mentale de l'objet désiré, une personne, une situation, un résultat, si vif qu'il provoque l'Appel de l'aventure et pousse le héros dans la direction où le souhait risque le plus d'être exaucé, habituellement dans une direction inattendue et remplie d'épreuves. L'image peut être faible ou brumeuse au début ou au contraire très détaillée, mais idéalisée à l'excès, irréaliste, un fantasme du futur mal dégrossi par la confrontation au réel.

Mais pour une histoire ou dans la vie, il est nécessaire pour avancer de percer la bulle du fantasme et de convertir le désir en un autre stade – ce qui correspond à la prochaine étape de la pyramide. L'essence des films est l'ordre du réalisateur : « Action ! » Allez-y les acteurs ! Bougez-vous ! La racine du mot « acteur » est « acte », un individu qui agit. Les rêves et les désirs doivent être testés dans le creuset de la réalité, dans l'action, le « faire ».

PROGRESSER DU STADE DU DÉSIR À CELUI DE LA VOLONTÉ

Les personnages confrontés à des conflits et des obstacles peuvent être amenés à évoluer vers un niveau plus élevé de la pyramide des émotions, celui de la volonté qui se situe à un état mental très différent de celui du simple désir. Les arts martiaux et les philosophies antiques apprennent aux individus à développer une forte volonté afin que ses désirs soient transformés en action, afin aussi que, même distraite ou bloquée par les obstacles, la personnalité en développement puisse rapidement retourner au cœur de ses intentions. La volonté est un désir concentré et regroupé vers l'intention ferme d'achever un objectif étape par étape. Les désirs peuvent s'évaporer au moindre blocage, mais la volonté reste.

La volonté s'apparente à une sorte de filtre qui sépare ceux qui désirent seulement de ceux qui prennent des responsabilités pour s'améliorer, prêts à payer le prix du vrai changement. Avec une volonté focalisée, un personnage peut encaisser les coups et les obstacles de la vie. Les arts martiaux renforcent la volonté tout comme les histoires, délivrant des séries de coups et préparant aux chutes qui endurcissent l'élève. Les défis et les situations de stress sont introduits de façon répétitive pour que la personne

en exercice devienne plus robuste, habituée au conflit, à l'opposition, déterminée à franchir l'obstacle.

Faire un vœu tout comme faire acte de volonté appelle les forces à bouger. Un acte fort de volonté envoie un signal au monde. Voici quelqu'un qui veut quelque chose et est prêt à payer un prix élevé pour l'obtenir. Toutes sortes d'Ennemis et d'Alliés vont être convoqués par une telle déclaration, chacun avec son expérience à proposer.

La volonté doit être gérée, tout comme le désir. Une volonté de pouvoir peut s'avérer dangereuse et une volonté trop forte risque de fragiliser et écraser les plus faibles. Mais le développement d'une volonté forte est une étape nécessaire du développement humain, dépassant le stade du simple désir.

Il existe une connexion entre le désir et la volonté. Tous deux découlent de l'idée de souhait ou d'envie. Une fois que vous progressez du statut de désir pour connaître quels sont vraiment vos besoins, vous pouvez concentrer vos désirs encore flous sur des actes de volonté beaucoup plus clairs. Tous les niveaux de votre être peuvent s'aligner de façon à un objectif clair et réaliste. La fille de Rumpelstiltskin est au début une victime passive, passant son temps à pleurer, assise seule dans une pièce, ne souhaitant qu'une seule chose au monde, sortir de là. Quand elle est un peu plus âgée, elle réalise qu'elle a besoin de protéger la vie de son enfant, elle développe sa volonté et va dans ce seul sens jusqu'à obtenir ce qu'elle voulait.

Le langage des films et du fantastique, particulièrement dans l'univers de Disney, tend à nous montrer le pouvoir magique du désir, mais s'arrête souvent d'un coup à ce niveau, laissant les autres étapes de la pyramide dans le non-dit et l'implicite. Les fantasmes servent souvent uniquement à explorer les mécanismes du désir, développant le concept du « Fais attention à ce que tu souhaites », pour montrer que les désirs doivent être affinés ou replacés pour s'ajuster à la réalité, sans nécessairement évoluer vers l'état mental le plus puissant et le plus concentré, celui d'obtenir un résultat. Parfois, une histoire entière reste au stade du désir en se terminant non pas par le développement d'une forte volonté, mais par la formulation d'un nouveau vœu, transférant simplement un désir encore flou d'un objet à un autre.

Désirer et vouloir peuvent devenir des états d'esprit égoïstes et on trouve sans aucun doute d'autres marches plus hautes sur la pyramide du développement des émotions humaines, ce qui peut inclure apprendre à aimer, apprendre à éprouver de la compassion pour d'autres êtres humains ou, concernant des histoires très spirituelles, apprendre à transcender les désirs humains, fusionner avec une forme plus éclairée de la conscience. Mais il est clair que le désir, et sa forme plus évoluée, la volonté, sont d'importants outils pour les auteurs, ainsi que des étapes nécessaires pour le développement de chacun. Le fait de vouloir semble en particulier inviter une histoire à prendre vie et à trouver une forme de conscience, lançant une aventure qui pourra peut-être enseigner des leçons profitables de survie.

Et qu'en est-il du pauvre Rumpelstiltskin, se déchirant en deux parce qu'il ne peut pas avoir, pour d'obscures raisons, l'enfant qu'il convoitait ? La conclusion de cette histoire ne paraît pas juste. Il est vrai qu'il a essayé de kidnapper un enfant à sa mère, mais n'avait-il pas un droit sur cet enfant ? La reine a un mauvais souvenir de sa maternité, ayant échangé la vie de son enfant contre sa liberté, et le père présumé, le roi, deviendrait dès lors un mauvais modèle pour un enfant, car il a menacé de décapiter sa future femme. De ce que nous savons, le petit homme aurait pu faire un meilleur parent pour le petit que le roi et la reine. Rumpelstiltskin perd l'enfant, car la jeune reine parvient à remplir les conditions apparemment impossibles, mais que se passerait-il s'il avait un droit de garde sur cet enfant et pas seulement à cause du marché qu'il a conclu avec elle cette fameuse nuit ? Après tout, que peut-on bien faire dans une chambre vide pendant trois nuits d'affilée, une fois que la paille a été transformée en or ?

QUESTIONS

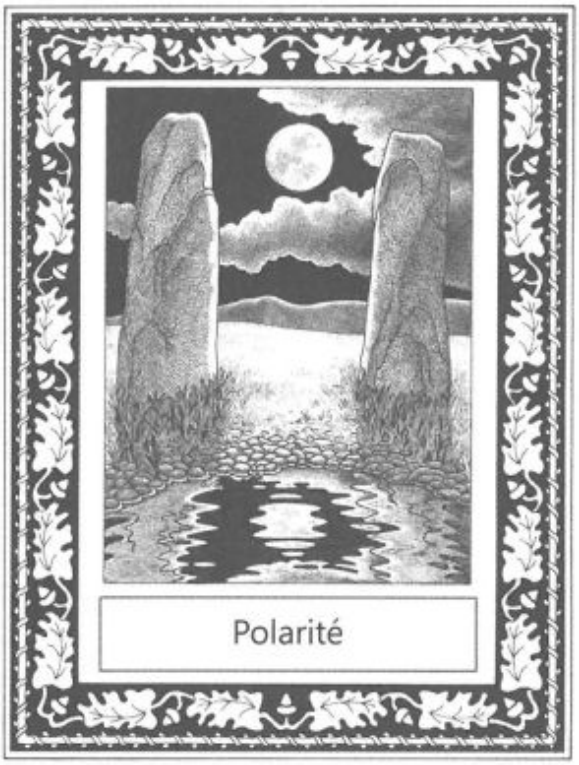
1. Avez-vous remarqué des exemples de personnages qui font preuve de désirs tôt dans les histoires ? Donnez un exemple et racontez comment le vœu a été exaucé (ou pas) au cours de l'histoire.
2. Quel a été le rôle des désirs dans votre vie ? Avez-vous appris à être prudent par rapport à ce que vous souhaitiez ? Avez-vous une anecdote à ce sujet ?

3. Quels sont vos désirs à court terme et long terme ? Comment pourriez-vous les convertir en terme de volonté et d'actions ? Comment cela pourrait-il se traduire pour les personnages dans votre histoire ?
4. Pouvez-vous penser à des exemples d'histoires qui offriraient une réponse inattendue au désir du héros ? Écrivez une histoire autour de l'idée de quelqu'un qui souhaiterait quelque chose.
5. Existe-il des désirs exprimés ou sous-entendus dans d'autres contes ou d'autres mythes classiques ? Comment les désirs sont-ils exaucés ou refusés ? Écrivez une version moderne d'un conte de fées ou d'un mythe et utilisez le concept du désir.
6. Lisez l'histoire d'un mythe, regardez un film, lisez un livre et analysez quels sont les désirs universels que ces histoires traitent. Quels désirs humains votre histoire exprime-t-elle ?
7. Y avez-vous trouvé des thématiques telles que le destin ou la destinée ? Qu'est-ce que ces termes signifient pour vous ? Ont-ils encore un rôle à jouer dans la vie moderne ?
8. Effectuez un brainstorming autour du concept de désir. Écrivez le mot au centre d'une page blanche et écrivez autour tout ce que vous avez désiré par le passé et tout ce que vous désirez pour la suite. Regardez si des éléments convergent. Vos désirs sont-ils réalistes ? Que se passe-t-il quand vos désirs sont exaucés ? Qu'est-ce qui vous empêche d'accomplir vos propres désirs ? Appliquez le même exercice à un personnage. Qu'est-ce qu'il ou elle désire ? Comment convertissent-ils leur désir en volonté pour atteindre leurs objectifs ?

Polarité

« *Les élèves ayant atteint l'Unité finiront dans la Dualité.* »

Woody Allen.



Une des caractéristiques persistantes du Voyage du Héros trouve sa place dans la polarisation des histoires comme deux forces essentielles de la nature, l'électricité et le magnétisme. Tout comme elles, les histoires peuvent créer de l'énergie ou exercer une force à travers des polarités qui organisent les éléments en présence dans des champs opposés, avec des propriétés et des orientations contrastées. Le principe de **Polarité** est un vecteur clef de l'art du récit, gouverné par quelques règles simples, mais capables ensuite de

générer des conflits à l'infini, de la complexité et de gérer l'implication du spectateur.

Une histoire nécessite un sens de l'unité pour qu'on sente une expression satisfaisante et complète. Elle a besoin d'une thématique unique – une colonne vertébrale – pour unifier l'ensemble des éléments dans un travail cohérent. Mais une histoire a aussi besoin d'une dimension duelle – une dualité, afin de créer une tension et la possibilité du mouvement. Dès que vous avez choisi une intention ou un personnage pour unifier votre histoire, vous allez générer automatiquement son pôle opposé, un concept asymétrique, un personnage antagoniste et ainsi un système polarisé ou duel qui va stimuler de l'énergie entre les deux pôles. Le principe d'unité engendre de la dualité ; l'existence d'une unité implique l'offre duelle.

Si vous imaginez deux points dans l'espace, vous générez de fait une ligne de force entre eux et un potentiel d'interaction, de communication, d'accords de décisions, de mouvement, d'émotion, de conflit.

Si votre histoire porte sur la confiance, la possibilité de suspicion va aussitôt surgir. La suspicion est nécessaire pour tester et défier le concept de vérité. Si votre personnage principal veut quelque chose, il doit y avoir quelqu'un qui ne veut justement pas que ce personnage accède à ce désir, qui met en évidence des qualités cachées du héros et s'y oppose. Si ce n'est pas le cas, il n'y a plus d'histoire. Nous aimons tous les histoires polarisées autour d'une lutte entre deux personnages puissants, comme dans *African Queen* (John Huston, scénario : C. S. Forester, 1951) ou *Miss Daisy et son Chauffeur* (Bruce Beresford, scénario ; Alfred Uhry, 1989), une structure qu'on retrouve également dans *Intouchables* (2011), mais nous sommes aussi séduits par des histoires polarisées par de grands principes de vie qui poussent les personnages dans deux directions opposées au même moment, déchirés par exemple entre leurs sentiments amoureux et leur devoir ou entre la vengeance et le pardon. La plupart des histoires de show-business comme *The Buddy Holly Story* (Steve Rash, 1979) se polarisent entre la loyauté et l'ambition ; loyauté pour le groupe de musique avec lequel le héros a connu ses premiers succès, en opposition avec les besoins de son ambition qui réclame de se débarrasser d'eux si le héros veut atteindre un degré plus élevé de succès.

Chaque point du Voyage du Héros se polarise au moins autour de deux lignes, la dimension intérieure et la dimension extérieure avec des aspects positifs et négatifs pour chaque élément. Ces polarités offrent un potentiel de contrastes, de défis, de conflits, d'enseignements. De la même façon que la nature polarisée du champ magnétique peut être utilisée pour produire de l'énergie électrique, la polarité dans une histoire semble être un moteur qui génère de la tension et du mouvement chez les personnages et agite les émotions des spectateurs.

Nous vivons au cœur d'un univers polarisé, à la fois en tant qu'état physique dans lequel nous baignons, mais aussi à la fois en tant qu'habitude mentale profondément ancrée en nous. Sur le plan physique, nous sommes gouvernés par des polarités très réelles, telles que le jour et la nuit, le haut et le bas, la terre et l'espace, l'intérieur et l'extérieur. Nos corps sont polarisés, nos membres et nos organes sont répartis entre les côtés gauche et droit et les deux hémisphères de notre cerveau répondent également à des responsabilités fort distinctes. Nous sommes polarisés en tant qu'espèces, selon les deux modèles basiques de l'homme et de la femme. On ne peut pas non plus ignorer d'autres réalités comme la vieillesse et la jeunesse, la vie et la mort, autant de catégories elles aussi polarisées.

L'univers lui-même semble être polarisé dans des systèmes de matière et d'énergie, matière et antimatière, les atomes qui véhiculent des charges positives et négatives, des pôles négatifs et positifs aussi présents dans le magnétisme et l'électricité. Notre galaxie entière est polarisée, entre un disque rotatif d'étoiles, la poussière, les gaz, définie entre les pôles Nord et Sud et leur propre champ magnétique polarisé. Et bien entendu l'ensemble du monde informatique moderne et toute sa technologie ont été générés d'après le système binaire 0 et 1, un commutateur off-on polarisé qui peut apparemment remplir un pouvoir informatique infini depuis une simple petite polarité.

La polarité s'apparente à une force envahissante comme une habitude de penser. Nous agissons souvent comme si toutes les questions impliquaient

une réponse, bonne ou mauvaise, comme si tout ce qu'on disait était juste ou faux, les gens bons ou mauvais, normaux ou anormaux. Même une chose semble réelle ou pas. Même vous, vous êtes pour ou contre moi. Parfois, ces catégories sont utiles, mais elles peuvent aussi nous limiter et ne pas représenter correctement la réalité. La polarisation est une puissante force en politique et en rhétorique et permet à des leaders et des propagandistes de mobiliser la colère et la passion, en divisant le monde entre « nous » et « eux », une simplification catégorielle du monde qui nous le rend plus facile à appréhender, mais qui ignore de nombreux points de vue intermédiaires ou alternatifs.

Cependant, la polarité s'apparente à un vrai phénomène dans les relations humaines et un important moteur de conflits dans l'art narratif. Les personnages tendent à devenir polarisés de façon intense dans leurs relations, suivant en cela la partie du processus de croissance (évolution) et d'apprentissage à travers le conflit. La polarité suit certaines règles et les meilleurs auteurs exploitent ces dernières pour leur potentiel dramatique.

LES RÈGLES DE LA POLARITÉ

1. L'attraction des contraires

La première règle de la polarité pourrait se définir ainsi : ce qui est opposé s'attire. Une histoire est quelque part comme un aimant avec son mystérieux et invisible pouvoir d'attraction. Deux aimants, correctement alignés, avec la face sud de l'un pointée sur la face nord de l'autre, seront tous deux attirés, comme deux personnages contrastés peuvent être fortement attirés l'un par l'autre. Le choc de leurs différences retient l'attention du public et la touche.

Deux amoureux, deux amis, deux alliés peuvent être attirés parce qu'ils se complètent, peut-être en s'affrontant au début parce qu'ils possèdent des qualités trop différentes, mais ils découvrent que chacun a besoin de quelque chose que l'autre possède. Les gens, inconsciemment, cherchent les autres individus dont les forces et les faiblesses pourraient équilibrer leur propre force ou leur propre faiblesse.

Le héros et le méchant peuvent être enfermés ensemble au cours de leur combat, rassemblés par les circonstances, même s'ils opèrent à des niveaux

très contrastés et polarisés, qui montrent toute la gamme des réponses humaines à une situation intense. Des nations peuvent se retrouver dans des conflits polarisés, car radicalement opposées dans leur façon d'appréhender la réalité.

2. **Le conflit polarisé attire le public**

Une relation polarisée génère naturellement du conflit lorsque des personnages, à deux extrêmes opposés, explorent et défient leurs frontières respectives, leurs visions du monde et leurs choix de vie. Nous trouvons sans cesse cette approche fascinante. Le conflit, tout comme l'énergie magnétique, attire, captive aussitôt l'attention du spectateur. De la même façon qu'un aimant ou un objet magnétisé possède le pouvoir d'attirer certains métaux comme le fer ou le nickel, une situation humaine conflictuelle polarisée attire et focalise l'attention du spectateur ou du lecteur.

3. **La polarité crée du suspens**

La polarité génère non seulement une lutte, mais aussi du suspens autour de la résolution de l'intrigue. Quelle vision du monde va triompher à la fin ? Quel personnage l'emportera ? Qui va survivre ? Qui a raison ? Qui vaincra ? Qui perdra ? Quelles sont les conséquences quand un héros choisit un côté ou un autre de la polarité ? Au départ, un système polarisé attire notre attention, car nous sentons que nos vies sont coupées en deux par des contradictions identiques et nous tiraillent dans plusieurs directions à la fois, selon plusieurs lignes de polarité, homme-femme, parent-enfant, patron-employé, individu-société. Nous continuons à observer avec intérêt pour voir comment les situations polarisées vont évoluer en cherchant des preuves pour savoir comment gérer ces défis dans nos propres vies.

4. **L'inversion de la polarité**

Dans un drame polarisé lorsque les conflits sont chauffés à blanc, après plusieurs rounds entre les deux bords, les forces qui ont réuni deux individus peuvent s'inverser et passer d'une force d'attraction à une force de répulsion. Deux aimants qui ont été collés ensemble vont voler en éclats si on retourne l'un d'eux et que sa polarité est renversée. L'instant précédent, ils étaient

tellement attirés l’un par l’autre qu’on pouvait difficilement les détacher et le moment suivant, il est presque impossible de les remettre ensemble, tant leur force de répulsion est importante.

Entre toutes les curieuses propriétés des champs électriques et magnétiques, on découvre que la polarité de ces systèmes peut s’inverser d’un coup. La direction de l’énergie qui circule dans le courant alternatif, s’inverse et revient du positif au négatif, 50 ou 60 fois par seconde, tandis que pour le champ magnétique, les astres n’inversent que rarement leur polarité, selon un calendrier mystérieux. Pour des raisons difficilement compréhensibles, le gigantesque champ magnétique solaire inverse sa polarité environ tous les onze ans, ce qui provoque d’impressionnantes tempêtes de radiation qui déferlent sur la terre comme autant d’invisibles tsunamis qui perturbent les communications et les liaisons électroniques du monde entier. Les scientifiques pensent que le champ magnétique de la Terre a changé de pôles plusieurs fois au fil des millénaires. Pendant une grande partie de la vie de la planète, les aimants et les boussoles ont donc sans doute pointé vers le sud. L’inversion des polarités à cette échelle géante semble faire partie du cycle de vie des étoiles et des planètes, semblable à une gigantesque pulsation.

De telles inversions font aussi partie du cycle de la vie d’une histoire. Elles peuvent être temporaires, réalisées sur de rapides basculements d’attraction ou de puissance en une seule séquence, ou bien correspondre à des points charnières majeurs, formant les rebondissements ou les retournements de situation d’une histoire. À l’intérieur d’une séquence, un changement de polarité peut arriver quand un des amants reçoit une nouvelle information qui change son attitude, passant de la confiance au doute, ou de l’attirance physique au dégoût. L’indice peut se révéler être faux, ne défiant l’attirance des contraires que de façon momentanée, mais cela permet de créer une tension sur la ligne dynamique centrale qui connecte les deux personnages, et cette tension est la base d’un bon drame.

5. **Revers de fortune**

Le retournement de polarité dans une histoire peut apparaître comme le renversement brutal de la fortune d’un des personnages, un changement de circonstances chanceux, qui fait basculer les conditions établies au départ du négatif au positif et inversement. Les bonnes histoires sont au moins dotées

de trois ou quatre de ces retournements pour les personnages principaux, d'autres en possèdent encore davantage et certaines histoires sont même construites de telle façon qu'elles produisent des retournements de situation à chaque scène. En fait, on pourrait considérer comme une exigence minimale qu'un retournement de situation ait lieu à chaque scène, basé sur un personnage ou concernant un degré de l'histoire. Un décalage de pouvoir, l'outsider debout face au taureau, le destin qui joue un revers de sort à l'athlète victorieux, un coup de chance ou un échec soudain, toutes ces inversions de polarité ponctuent une histoire et apportent une sensation de dynamique. Ces moments peuvent devenir mémorables et passionnants, comme la scène dans *Norma Rae*, quand la jeune femme se soulève dans l'usine et entraîne avec elle les autres ouvriers à la révolte.

LE CONCEPT DU RETOURNEMENT CHEZ ARISTOTE

Dans sa *Poétique*, Aristote décrit le dispositif essentiel de l'inversion. Il l'appelle *peripeteia*, qui se réfère au « Peripatos », l'allée couverte du gymnase où Aristote avait l'habitude de marcher et discuter avec ses étudiants, développant des idées pendant qu'ils se promenaient. Il a peut-être utilisé cette structure pour démontrer sa logique, construisant un argument avec force pendant qu'ils traversaient les colonnades dans une direction, puis le déconstruisant avec la même intensité lors de leur retour.

Aristote prétend que la soudaine inversion d'une situation pour un protagoniste peut produire des émotions (souhaitées) de pitié ou de terreur dans le public ; de la pitié pour une personne qui a subi un sort immérité ou de la terreur quand l'événement nous arrive personnellement. Une histoire capture nos émotions en plaçant une personne comme nous dans une situation menaçante qui prend à revers la destinée du héros à plusieurs reprises. Pensez aux revers de fortune dans *Papillon*, *Shakespeare in Love*, *The Far Side of the World (Master and Commander*, 2003), où des personnages sympathiques alternent entre des moments de liberté et de réussite, et des phases de danger, de désillusion et de défaite.

Les revers de fortune dans la vie d'un héros sont inévitables et procurent un bon divertissement, retenant notre attention pour savoir ce qui va arriver ensuite et posant la question de savoir si ce sont les énergies négatives ou positives qui prendront le dessus à la fin de l'histoire. Même si nous connaissons la fin, comme pour *Titanic*, nous prenons plaisir à savoir

comment la partie va se jouer et comment les personnages vont réagir aux changements provoqués par le destin ou par le dramaturge. Dans une histoire bien construite, ces retournements de situation accumulent de l'énergie et ajoutent de l'impact émotionnel à la notion qu'Aristote met par-dessus tout en avant : la catharsis, un lâcher de barrage de l'émotion physique, explosif – pleurer de commisération, éclater de rire, frissonner de peur. Les inversions, comme des tambours, impactent nos émotions, déclenchent des réactions physiques dans les organes de notre corps. Selon la théorie d'Aristote, ces tambours étaient supposés accumuler les tensions physiques chez les spectateurs jusqu'à ce que le battement le plus fort, au climax de la pièce, fasse éclater un frisson d'émotion de grande intensité qui était supposé nettoyer l'esprit des pensées et des sentiments toxiques. Les histoires retiennent leur force pour ensuite déverser des émotions cathartiques qui se révèlent être toujours un besoin profond pour l'homme.

L'INVERSION CATASTROPHIQUE

Depuis le début de l'art dramatique à l'époque d'Aristote, on a utilisé le terme de « catastrophe » pour désigner le revers le plus important pour le destin d'un personnage. « Kata » signifie « sur » ou « sous » en grec et « strophe » « virage » ou « torsion ». Une catastrophe s'apparente donc à un retournement ou un revers soudain. « Strophe » peut aussi se référer à une courroie ou une bande de cuir ou une tige végétale qui pouvait servir pour tisser un panier. Ce qui suggère qu'une pièce de théâtre est une sorte de tissage où les fils de l'intrigue, les évolutions des différents personnages s'encastrent et s'entrecroisent, typiquement avec la fortune de l'antagoniste qui lui sourit quand la chance du héros s'amenuise et vice-versa. Dans une pièce classique grecque, une strophe représentait un point de rotation sur scène pour une partie du chœur qui récitait une partie cruciale du texte en accompagnant le mouvement. Un moment qui s'équilibrait par un mouvement contraire de l'autre partie du chœur qui déclamait une réponse, appelée antistrophe. Ce qui créait comme une danse polarisée par les mouvements, les chants qui représentaient les différents fils de pensée ou de sentiments à l'intérieur de la société. Nous parlons de retournements dans les histoires, souvent des exemples d'inversion, avec le plus important d'entre eux, la catastrophe, qui arrive juste avant la fin d'une pièce construite de façon classique et qui porte, espérons-le, l'effet cathartique qu'Aristote avait recommandé.

6. **Reconnaissance**

Dans l’antiquité, un des dispositifs préférés pour amener une inversion chargée en émotions consistait à introduire une scène de reconnaissance, au cours de laquelle la relation secrète ou l’identité masquée d’un personnage était révélée et l’évolution des personnages inversée. Ce sont aussi les scènes où les amants séparés depuis longtemps se réunissent, où les tyrans cruels réalisent qu’ils sont sur le point d’exécuter leurs propres enfants, où les super héros masqués sont dévoilés, où le Prince chausse le pied de Cendrillon de sa pantoufle de vair (NDT : suite à une controverse entre « verre » et « vair », il semblerait que Cendrillon portât en réalité des chaussures de vair, petit écureuil à la peau prisée au Moyen Âge) et qu’il réalise qu’il s’agit de la femme de son rêve. Un des piliers des films sur Robin des bois est une scène où le roi Richard qui a erré dans toute l’Angleterre sous un déguisement pour voir ce qui se passait en son absence relève soudain un pan de robe, révélant ainsi les lions dressés, comme emblème sur la doublure. Robin et tous ses hommes reconnaissent à ce moment le roi et tombent à genoux, saisis d’une crainte respectueuse. Cette scène apparaît comme un moment de l’histoire où le vent a tourné.

Une scène de reconnaissance forme une bonne inversion de tonalité quand un personnage s’est promené déguisé, comme dans *Tootsie* ou *Madame Doubtfire*. Elle apparaît souvent comme une catastrophe, dévoilant ce que le héros avait toujours caché, mais c’est aussi l’opportunité d’être honnête dans ses sentiments et de s’accepter tel que l’on est. L’apparent désastre qui en découle se révèle être un moyen d’accomplissement dramatique ce qui induit un double retournement de situation.

7. **L’inversion romantique**

Un type de courant, comme le courant magnétique ou électrique, coule à travers les lignes invisibles qui relient les personnages dans les histoires ou les individus dans les relations. Nous sentons un écoulement d’énergie avec certaines personnes, nous voulons être avec elles, et nous avons le même sentiment lorsque le flux d’énergie s’étrangle, se bloque, s’inverse ou s’arrête complètement. Nous sentons lorsqu’une « bonne alchimie » ou une étincelle se crée entre deux acteurs dans une comédie sentimentale, deux copains dans une comédie ou deux rivaux dans un film d’aventures, et nous sommes déçus quand nous ne sentons pas le courant passer suffisamment dans une relation.

Nous sentons quelque chose quand la polarité d'une amitié ou d'une relation amoureuse s'inverse, passant d'une forte attirance à la répulsion.

Dans les histoires d'amour les deux amoureux peuvent être amenés à traverser plusieurs cycles d'inversion, alternant entre attirance et répulsion, ou entre vérité et suspicion, comme dans les thrillers d'espionnage romantiques de Hitchcock, *North by Northwest (La Mort aux trousses*, 1959), *Notorious* (Les *Enchaînés*, 1946) ou des films comme *Body Heat (La Fièvre au corps*, 1941), *Casino, Fatal Attraction*, etc. L'histoire d'amour peut commencer par une attirance basée sur des goûts similaires ou en sentant que l'autre peut apporter des éléments complémentaires. Nous avons un plaisir pervers à observer l'inversion de cette situation, quand les amoureux découvrent inévitablement que leur partenaire est très différent de ce qu'ils avaient perçu d'eux au premier abord. Après plusieurs allers et retours attirance-répulsion, les amoureux se retrouvent sur la même fréquence, leurs forces intérieures font preuve d'énergies en harmonie qui prouvent leur connexité, à moins bien sûr que vous ne dressiez le portrait d'une relation amoureuse sans issue, tragique.

D'un autre côté, une histoire d'amour pourrait commencer par une répulsion initiale, une méfiance, qui se transformerait peu à peu en attirance au fur et à mesure que les amants dépasseraient leurs différences et découvriraient un terrain d'entente, même si on rencontrait aussi plusieurs inversions de polarité et des phases d'attirance-répulsion tout au long du chemin.

8. **La polarité et l'arc transformationnel**

L'une des formes d'intrigue polarisée les plus fiables est le genre du *buddy movies* comédie/aventure (NDT : le film de potes), dans lequel deux héros dépareillés traversent une aventure à deux vitesses ensemble. Au premier niveau, la dimension extérieure, ce sont des policiers, des espions ou des gens ordinaires qui combattent un ennemi externe, créant une lutte polarisée entre le bien et le mal. Mais à un deuxième niveau, une dimension interne ou sentimentale, ils se retrouvent tous les deux dans une relation polarisée qui fonctionne habituellement sur un fort contraste entre leurs styles de vie, leurs philosophies, leurs environnements. Ils aspirent globalement au même objectif, mais ils vont s'y prendre de façon très différente, générant du conflit, du drame, du suspense et de l'humour, à

travers ces polarités. On retrouve cette idée dans *Un fauteuil pour deux*, la série des *Arme fatale, Zoolander, Rush Hour*, etc.

Ces histoires sont devenues banales dans les années 1980 et 1990 et j'en ai lu des wagons quand les Studios Disney et la Fox s'y intéressaient. Bien que très prévisibles, elles formaient un laboratoire fascinant pour étudier la multitude de façons d'écrire ce type d'histoires qu'on a appelées « les deux droitiers », qui ont deux protagonistes ou héros, mais qui évoluent dans une relation antagoniste et polarisée l'un par rapport à l'autre.

La première histoire dont nous avons entendu parler, *Gilgamesh*, est le prototype de toutes les histoires d'aventure de la veine « buddy » qui ont suivi. Un roi play-boy, Gilgamesh, devient tellement incontrôlable que son peuple prie pour que les dieux envoient quelqu'un pour le distraire. Ils lui envoient alors un réel défi sous la forme d'une grosse brute sortie de la forêt, Enkidu. Au départ, ils s'affrontent, puis deviennent de bons amis, luttent contre des monstres ensemble et explorent les polarités de deux différentes sortes de virilité. L'aventure prend un tournant tragique et plus noble à la mort de Enkidu, qui envoie Gilgamesh vers une quête spirituelle pour trouver le secret illusoire de l'immortalité.

Une relation polarisée, qu'il s'agisse d'une amitié, d'une association, d'une alliance ou d'une histoire d'amour, nous permet une pleine exploration des personnages, comme deux individus qui représentent les extrémités opposées du spectre comportemental et dont les normes et les habitudes sont défiées avec intensité par une énergie contraire à la leur, extravertie quand ils sont timides et discrets par exemple ou organisée quand ils vivent dans le chaos. Voici une liste non exhaustive de polarités possibles dans une relation. Des histoires entières peuvent être construites autour de chacune de ces paires d'opposés. Je suis persuadé que vous pourrez en trouver bien d'autres encore.

Bâclé	VS.	Soigné
Courageux	VS.	Lâche
Féminin	VS.	Masculin
Ouvert	VS.	Fermé
Suspicieux	VS.	Confiant
Optimiste	VS.	Pessimiste
Planifié	VS.	Spontané
Passif	VS.	Actif

Discret	VS.	Exubérant
Bavard	VS.	Taciturne
Vivant dans le passé	VS.	Regardant vers l’avenir
Conservateur	VS.	Libéral
Sournois	VS.	Droit
Honnête	VS.	Malhonnête
Littéral	VS.	Poétique
Gauche	VS.	Gracieux
Chanceux	VS.	Malchanceux
Calculateur	VS.	Intuitif
Introverti	VS.	Extraverti
Heureux	VS.	Triste
Matérialiste	VS.	Spirituel
Poli	VS.	Grossier
Gardant le contrôle	VS.	Impulsif
Sacré	VS.	Profane
Inné	VS.	Acquis

LA DOCTRINE DU CHANGEMENT

Une relation polarisée de contraires peut temporairement atteindre un état d’équilibre ou d’équité, mais la plupart des systèmes polarisés ne restent pas équilibrés très longtemps. L’énergie est toujours dans un principe de courant, en constant changement. Un côté de la polarité exerce une force sur l’autre. Quand une situation est très polarisée, quand les deux pôles sont chassés de leur place dans les extrémités, la polarité a tendance à s’inverser. Selon l’ancienne philosophie chinoise du / *Ching*, la doctrine des changements, les éléments sont toujours inclus dans un processus de flux d’une extrémité à une autre. Les idéalistes peuvent devenir des cyniques, les amants des ennemis sans pitié. Des lâches abjects possèdent le potentiel dormant de se transformer en héros et de nombreux hommes saints sont devenus de grands pêcheurs. Cette caractéristique éternellement mouvante de la réalité est décrite par le symbole taoïste du Yin et du Yang, les deux formes en virgules qui s’imbriquent l’une à l’autre, chacune avec son germe profondément ancré dans le centre de l’autre.

Plus un système est polarisé, plus il est susceptible d'inverser sa polarité. Le changement peut se produire petit à petit, par phases crescendo ou peut se produire tout d'un coup, de façon catastrophique. Motivé par les stimuli du conflit, un personnage se mettra à osciller, à se balancer comme un pendule, parfois loin de son contraire, parfois proche. Si le stimulus perdure dans le même balancement, le personnage peut inverser sa polarité et s'aligner temporairement sur le pôle opposé.

Une personne timide qui rentre toujours en contact avec une personne extravertie reculera puis avancera, mais si le stimulus continue, elle effectuera sans doute une inversion comique ou dramatique et expérimentera l'expérience peu commune de devenir sûre d'elle et très sociable. Des films comme *Le Professeur Foldingue* (1996) ou *Pour le pire et pour le meilleur* (1997) utilisent cette technique pour explorer les extrêmes du comportement et mettre en scène des personnages qui inversent considérablement leurs polarités.

L'inversion peut au départ apparaître de façon imperceptible, s'écoulant grain après grain comme dans un sablier. Par exemple dans la comédie un peu dingue *Topper*, un homme rigide, discipliné, doux pendant sa vie entière commence une relation polarisée avec deux fantômes joueurs, les Kirbys, libres, rebelles. Au début, Cosmo Topper réagit par une rigidité encore plus importante pour contrer l'énergie sauvage des Kirbys. Mais cette situation extrême n'est pas naturelle et forcément instable. Défié continuellement par les Kirbys, Topper essaye alors de se comporter avec une attitude libre, libérée de ses contraires, puis bat en retraite avec une rigidité confortable, répétant le processus plusieurs fois jusqu'à atteindre un point de basculement où il ne peut pas résister plus longtemps, pour ensuite s'abandonner complètement à leur stratégie écervelée de vie, renversant complètement sa polarité. À la fin, il revient presque à son ancien comportement doux, mais il a accès à un aspect plus libre et heureux de sa vie.

Parfois, pourtant, l'inversion de polarité se produit tôt dans l'histoire, tout d'un coup, au cours d'une tentative désespérée de maintenir une position polarisée extrême. Dans *Fargo,* le personnage de William Macy, habitué sa vie entière à suivre les règles, change d'un coup sa polarité et devient l'organisateur d'un enlèvement qui tourne très mal. *Menteur Menteur* met en scène un homme qui a menti toute sa vie à tout le monde et à lui-même, soudain forcé de dire la vérité en toute circonstance, tout cela à cause du vœu d'anniversaire que son fils, sincère et honnête, a émis. Dans les deux cas, on

constate que les personnages sont déchirés entre leur ancienne position et leur nouvelle condition, catastrophique, qui les place brusquement à l'extrémité opposée du spectre.

9. **L'autre extrémité du spectre**

Quand un personnage subit une inversion de polarité, que se passe-t-il pour son ou sa partenaire dans leurs relations polarisées ? Certains de ces partenaires n'existent que pour catalyser le changement du personnage principal et ne bougeront pas spécialement eux-mêmes. Les Kirbys dans *Topper* ne vont pas d'un coup se transformer en veules faiblards comme l'a été Cosmo Topper. Mais leur point de vue va légèrement se déplacer quand ils réalisent qu'ils ont été trop durs envers lui ou que leur ingérence a causé ses problèmes qu'ils doivent à présent l'aider à régler. Quand un personnage inverse sa polarité, les lois de la polarité suggèrent qu'il y ait une sorte de mouvement réciproque du personnage ou de la force au pôle opposé.

Lorsqu'un personnage A subit un changement de polarité sismique, le personnage Z à l'autre bout du spectre devra peut-être aussi laisser un peu d'air dans sa relation au niveau de sa zone de confort, à moins qu'il ne soit lui-même amené à une inversion complète. Un pôle peut devenir inconfortablement serré si tous les protagonistes de la relation se mettent à exprimer la même sorte d'énergie.

Si le personnage Z était habituellement paresseux et en est arrivé à dépendre de l'énergie débordante du personnage A pour faire le travail, il devient alarmant pour Z que A décide soudain d'essayer à son tour la paresse. Il n'y a plus personne pour faire le travail et Z, paresseux par nature, va être forcé d'appréhender cet univers inconnu du travail, avec des résultats potentiellement drôles. Dans des films comme *Un fauteuil pour deux*, les personnages changent de rôle, expérimentant des mondes qui ne leur sont pas familiers. Ils subissent ce retournement temporaire et testent ainsi des comportements inconnus. *Analyze This (Mafia Blues*, 1999) est construit autour du double renversement de polarité des deux personnages, dans des directions opposées, le personnage du gangster incarné par Robert De Niro découvre ainsi sa face plus gentille et le psychiatre habituellement posé, joué par Billy Cristal, en vient à jouer les gros durs pour survivre.

10. **Aller dans les extrêmes**

Le fait d'expérimenter un système polarisé implique d'aller jusqu'au bout, dans les extrêmes. La comédie ou la tragédie peuvent exister quand les spectateurs qui se sont penchés sur un côté de la polarité non seulement font l'expérience de la qualité opposée, inhabituelle pour eux, mais la vivent aussi jusqu'à ses limites. Ceux qui ont été trop timides retrouvent une confiance, mais trop poussée, devenant odieux au lieu de redevenir tranquilles ou rassurés. Ils surcompensent et ratent le point d'équilibre. Ils battent alors en retraite vers l'extrémité inverse, une attitude maussade par exemple, ou toute autre forme exagérée de leur attitude originale. Finalement, à travers cette série de mouvements de balancier, ils peuvent apprendre à trouver leur voie, quelque part sur un terrain médian.

Apprendre à maîtriser une qualité, quelle qu'elle soit, est un processus de recherche des limites par expérimentation. Dans de nombreuses relations polarisées, un des individus a plus d'expérience, il a déjà connu le ridicule dans un lointain vécu, il sait donc à présent comment gérer les femmes, les cartes, les armes, les voitures, l'argent. Mais cela est tout nouveau pour la personne inexpérimentée et nous pouvons l'observer commettre des erreurs hilarantes de débutant.

Souvent, il y a aussi une situation de réciprocité, c'est au tour de la personne expérimentée de devoir faire des efforts comiques pour maîtriser une qualité qui lui est étrangère, comme la politesse, la sincérité, la compassion. Pourtant, elle ne devra pas aller aussi loin dans son apprentissage que la personne inexpérimentée.

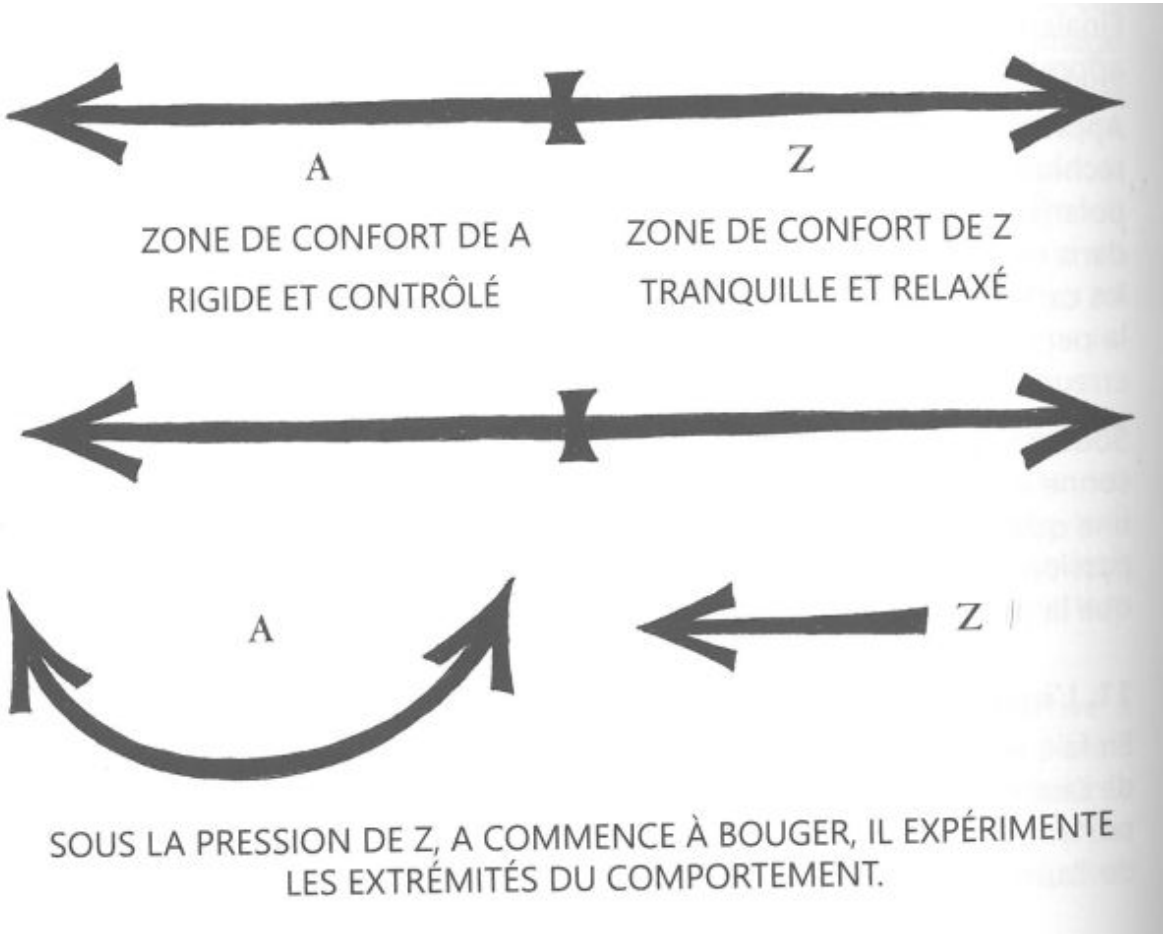
11. **L'inversion de l'inversion**

En fait, les personnages apprennent l'un de l'autre, atteints par le contact de l'autre qui est son total contraire sur une ou plusieurs dimensions comportementales. Ils inversent leur polarité pour comprendre avec l'attitude de l'autre ce qui se passe en dehors de leur zone de confort. Mais ce moment s'apparente rarement à la fin de l'histoire. Il y a au moins un autre retournement, lorsque les personnages sortent de la phase de folie imposée par l'histoire et retournent à leur vraie nature. Le fait que les gens restent vrais par rapport à leur nature profonde est une règle très forte dans l'art dramatique et dans la vie. Ils changent et ce changement est essentiel pour le

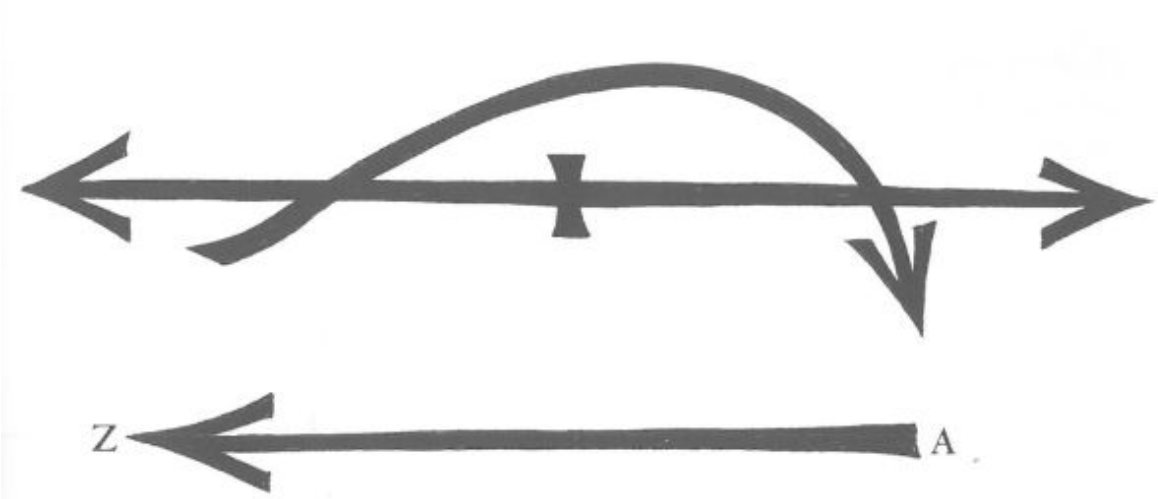
film, mais ils ne changent en fait qu’un peu, avançant d’une seule marche, en intégrant une qualité oubliée ou rejetée de leur nature.

Comme ils ont appris quelque chose d’utile de leur premier retournement, ils peuvent revenir au pôle qui représente leur vraie nature, mais ils arriveront à une place un peu différente de celle du départ. Il s’agit d’un changement réaliste de personnage, un mouvement progressif plutôt qu’un demi-tour rotatif à 180°. Des inversions complètes et permanentes de polarité sont rares, à la fois dans les histoires et dans la vie.

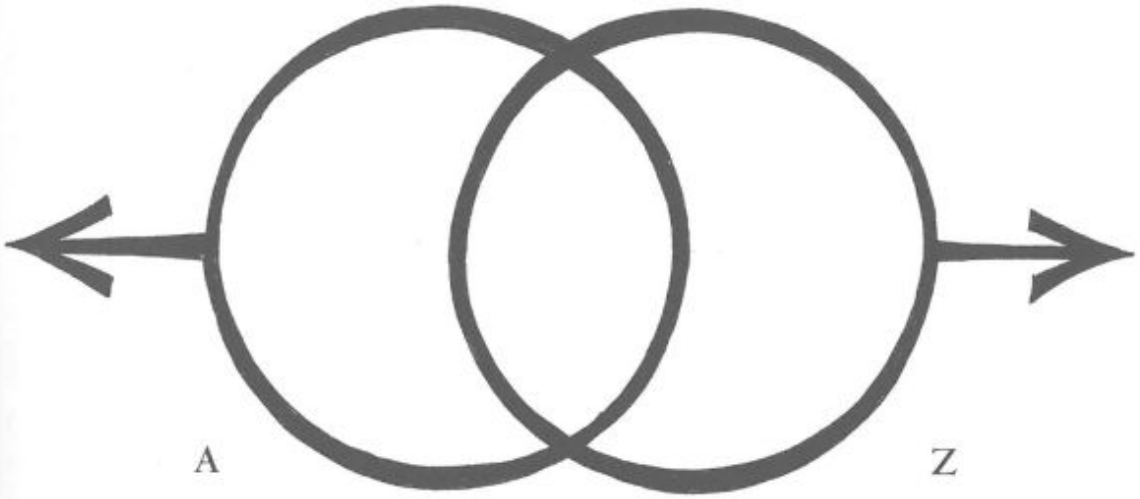
Si une histoire a accompli sa tâche, le personnage a expérimenté une phase inconnue, il a réalisé qu’il lui manquait une qualité spéciale et en a incorporé des aspects dans sa propre vie. Il retourne ensuite dans sa zone de confort, mais avec une position plus équilibrée, plus proche du centre, sans polarisation vers l’une ou l’autre extrémité.



SOUS LA PRESSION DE Z, A COMMENCE À BOUGER, IL EXPÉRIMENTE LES EXTRÉMITÉS DU COMPORTEMENT.



A FAIT TEMPORAIREMENT L'EXPÉRIENCE DE L'INVERSION DE POLARITÉ ET POUSSE Z VERS LE PÔLE OPPOSÉ.



A ET Z RETOURNENT À LEUR ZONE DE CONFORT, MAIS PLUS PROCHES DU CENTRE, AVEC DES POSSIBILITÉS ÉLARGIES, GRÂCE À DES EXPÉRIENCES ACQUISES DES DEUX CÔTÉS DE LA POLARITÉ.

Au cours du processus, le personnage et le spectateur seront amenés à expérimenter tous les points du spectre, les deux extrémités, ainsi qu'une série de positions intermédiaires. La plupart du temps, il n'est ni réaliste ni souhaitable de finir exactement au milieu des deux positions. La plupart des histoires se terminent avec leurs personnages revenus plus ou moins au même point de la polarité où ils avaient commencé, mais quelques étapes plus proches du centre et du bord opposé. L'éventail des comportements envisageables des personnages évite à présent les positions extrêmes et

bouge un peu dans le territoire opposé, ce qui provoque une personnalité plus équilibrée qui laisse la place à une qualité anciennement inexprimée. C'est un bon endroit pour terminer, car depuis cette position le personnage peut battre en retraite vers sa zone de confort s'il est menacé, mais il peut aussi continuer sa traversée pour tenter une expérience sur le bord opposé.

Dans le système chinois appelé *Le Livre des changements*, cette position est considérée comme un état plus stable, plus souhaitable qu'une extrême polarisation. Lors d'un jeté de trois pièces, deux têtes et une queue ou deux queues et une tête symbolisent une situation plus stable, plus équilibrée et réaliste, alors qu'un jeté de trois têtes ou trois queues représente une situation trop polarisée, trop pleine d'un élément, et qui va devoir rapidement disparaître ou inverser sa polarité, pour devenir son contraire.

N'importe quel personnage qui commence à un extrême ou y est conduit est d'emblée engagé dans un processus d'inversion de polarité.

12. **La polarité cherche la résolution**

Parfois, les deux idées importantes ou les deux chemins de vie qui ont été polarisés dans une histoire chercheront une résolution en se transformant en autre chose, une troisième voie qui résoudrait la contradiction entre les deux éléments.

Le western classique *La Rivière rouge* (1948) montre deux façons de vivre brusquement polarisées dans l'idée du vieil homme et du jeune homme – joué par John Wayne (Tom Dunson) et Montgomery Clift (Matthew Garth). Dunson est courageux, mais trop rentre-dedans, incarnant la masculinité poussée dans son stade machiste extrême, alors que le style doux de Garth est radicalement différent, clément là où Dunson est sans pitié. On se retrouve dans une polarité quasiment biblique, semblable à la différence entre le Dieu courroucé et jaloux de l'Ancien Testament et le gentil fils de Dieu, rempli de compassion dépeint dans le Nouveau Testament. Leur lutte devient meurtrière quand Dunson jure qu'il traquera et tuera Garth qui avait été comme un fils pour lui. Ils s'affrontent lors du climax et il semble bien que la polarité ne puisse être résolue que par la mort de l'un ou de l'autre. Mais on évite cette fin tragique grâce à l'intervention d'une énergie féminine. La jeune femme jouée par Joanne Dru (Tess Millay) arrête le combat par un coup de feu et rappelle aux deux hommes que « tout

le monde voit bien qu'ils s'aiment ». Ils réalisent qu'elle a raison et arrêtent leur combat. Dunson déclare alors qu'il va changer sa marque de bétail pour prouver qu'il accepte Garth et c'est ainsi que la polarité s'inverse. Leurs deux styles de vie différents trouvent leur place dans une troisième voie qui rééquilibre l'ensemble. La masculinité poussée de Dunson est nuancée par une émotion et une compassion féminine. Ce qui fait sens de façon dramatique, car c'est au début le rejet de tout aspect féminin de la part de Dunson qui a entraîné l'ensemble du film, quand Dunson a refusé d'être accompagné par sa fiancée pour son voyage au Texas.

On pourrait dire que le point de vue ou le mode de vie du protagoniste forme la thèse de l'histoire. Le point de vue et le mode de vie opposés de l'antagoniste forment l'antithèse. La synthèse est obtenue par tout ce qui participe à la résolution du conflit polarisé à la fin. Cette synthèse peut découler de l'ajustement des désirs du protagoniste ou de sa vision du monde, en incorporant les nouvelles expériences ou les nouvelles forces gagnées au cours des conflits avec l'antagoniste. Elle peut s'apparenter à une nouvelle approche radicale de la vie que le héros expérimente ou un retour à la position originelle du héros, mais même dans ce cas, elle sera légèrement déplacée par la lutte polarisée que le héros a dû mener. Les héros apprennent de façon typique par leurs antipodes et incorporent le résultat de la confrontation dans leur nouveau modèle de comportement.

La résolution d'histoires polarisées peut parvenir à la conclusion que la polarisation elle-même était fausse, basée sur des malentendus ou qu'on aurait pu l'éviter si les partis en apparence opposés avaient mieux communiqué dès le début. Les comédies romantiques polarisées peuvent se construire entièrement à partir de malentendus pour montrer les difficultés de la communication homme-femme, mais devraient se terminer quand les amants réalisent qu'ils ne font que dire la même chose depuis tout ce temps.

13. **Les univers polarisés**

La polarité est un métamodèle, un système qui opère à tous les niveaux dans les histoires, depuis les confrontations culturelles à une échelle très vaste jusqu'aux relations humaines les plus intimes. Une histoire peut montrer une confrontation polarisée entre deux cultures, deux générations, deux visions du monde ou de philosophies de vie. Les mythes antiques étaient polarisés par des luttes éternelles entre les dieux et les géants ou entre

des éléments primordiaux comme le feu et la glace. La plupart des westerns placent leur héros à l'intérieur d'une ville ou dans une situation fortement polarisée, entre deux forces contraires : les Indiens contre la cavalerie, des propriétaires de ranchs contre de petits fermiers immigrés, d'ex-Confédérés contre d'ex-Yankees, etc. Le film noir et les films de gangsters coupent le monde en différents niveaux polarisés, le monde supérieur éclairé, la bonne société respectueuse de la loi, contre l'ombre de l'infra-monde de la pègre et des criminels. *Titanic* est ainsi polarisé entre les mondes des ponts inférieurs et supérieurs qui représentent les classes sociales et le conflit entre le désir du contrôle et le désir de liberté.

Terminator et *Matrix* sont polarisés entre les humains et les machines, *Star Wars* entre les côtés obscurs et lumineux de la Force. *Platoon* se polarise autour du choix d'un jeune soldat entre deux façons de traverser la guerre, une voie brutale et une voie humaine, qui trouvent leur concrétisation dans deux combattants plus âgés, avec deux approches contrastées de survie.

14. **Polarité intérieure**

On peut construire une histoire autour de polarités parfois déjà présentes chez les individus, comme l'ont exploré les histoires et les films *Dr. Jekyll et Mr. Hyde* ou *Fight Club*. *Psychose* nous montre un homme qui a intégré la part féminine de sa mère décédée et qui parle la moitié du temps en imitant sa voix. De tels récits extériorisent et rendent visibles les dualités habituellement cachées de la personnalité.

Il n'y a pas meilleur exemple de dramatisation d'une lutte interne polarisée que la séquence à vous glacer le sang du *Seigneur des anneaux, Les Deux Tours*, quand Gollum oscille entre la part de bien et la part de mal de sa propre personnalité. Sa part de bien est ce qui reste de son identité originelle, quand il était un Hobbit innocent, Smeagol et qu'il a résisté héroïquement à la tentation, en se souvenant de la gentillesse et de l'humanité que son maître Frodon lui démontrait. Mais en réalité, la face maléfique qui a dégénéré en Gollum triomphe avec une haine et une jalousie féroces, renversant l'équilibre des forces chez les personnages. La polarité du personnage avait été fondée sur l'espoir de salut de Gollum ; elle est à présent basée sur la certitude qu'il trahira les Hobbits par son avidité à récupérer l'Anneau. La polarité dans ce cas a été utilisée pour illustrer une lutte interne dans un « Moi » divisé.

15. **Agôn**

Les gens ont imaginé la création du monde comme une situation polarisée, tout au tour du globe. Dieu sépare la lumière des ténèbres, le Paradis de la Terre. Les dieux des cultures primitives ont combattu les monstres du chaos dans les premiers récits de la création, et les premières pièces de théâtre étaient des rituels religieux rejouant ces luttes polarisées. Dans l'Antiquité, où des qualités abstraites telles que la chance, l'amour, la guerre, la victoire étaient personnifiées, humanisées, adorées comme des dieux, la force potentielle de polarité était reconnue en la personne du dieu grec Agôn, force de lutte et de conflit, qui régnait sur les événements athlétiques et les compétitions en tous genres, même sur les litiges juridiques, car un agôn désigne aussi une notion de jugement. Lors d'un événement athlétique ou dans une salle d'audience, un jugement est toujours prononcé autour des questions : qui est le meilleur ou qui a raison ?

On a représenté Agôn comme un jeune athlète portant une paire de poids, appelés « haltères », pour sauter. Les poids offrent à l'athlète un défi supplémentaire dans l'épreuve de sauts en longueur et ont été associés à Agôn, comme symbole de grandes aptitudes, un don qu'offre Agôn à l'athlète pour avoir prié pour lui et lui avait offert un sacrifice. On trouvait un autel des sacrifices dédié à Agôn à Olympe, où se déroulaient les Jeux olympiques. On ne sait pas grand-chose de Agôn ou de ses origines, mais il a sans doute fait partie de la famille des enfants de Zeus, responsables des qualités des athlètes, et avait un rôle à jouer dans leur vie, autour de la vitesse, de la victoire, de l'esprit de compétition et même du chaos.

L'esprit de Agôn est incrusté dans les termes polarisés de « protagoniste » et « d'antagoniste ». Nous encourageons le protagoniste dans la lutte ou la compétition et nous souhaitons la défaite de l'antagoniste.

Le mot « agonie » vient de agôn et signifie que le processus de la lutte est parfois douloureux et ardu. On utilise parfois ce mot à une extrémité des expressions polarisées, comme pour le titre *L'Extase et l'Agonie* (Carol Reed, 1965) ou la présentation télévisée des Jeux olympiques, « Le frisson de la victoire, l'agonie de la défaite ». Ces expressions décrivent les extrêmes des émotions dramatiques qu'un agôn polarisé peut générer. Pour « antagoniser » une personne, on peut lui greffer un agôn ou un conflit qui n'existait pas auparavant.

AGÔN : L'ARGUMENT DU JEU

Dans l'ancien théâtre grec, l'agôn consistait en un débat formel entre deux personnages qui formaient des points de vue contrastés issus de questions du public de l'époque, jugées ensuite par un chœur. On peut encore trouver ce terme pour décrire un débat philosophique ou des confrontations de modes de vie dans une pièce de théâtre, un roman, un scénario. *Wall Street*, *Des hommes d'honneur* ou la série *West Wing* dramatisent un agôn, une sorte de débat sur une question sociétale issue du plus grand nombre.

L'AGÔN DU PUBLIC MODERNE

Un agôn chez les Grecs et les Romains désignait également une compétition officielle pour déterminer qui était doté du meilleur talent en chant, pour jouer d'un instrument, en terme oratoire, etc. À l'image de notre système actuel de stars, de prix, de récompenses qui désignent les meilleures performances de l'année. On organisait ces compétitions « agoniques » comme nos ligues sportives, avec des compétitions locales et régionales qui conduisaient à la tenue d'une compétition nationale lors d'un festival annuel qui se déroulait la capitale. Nous ressentons encore un grand besoin d'organiser ce genre d'agôn chaque année pour déterminer la meilleure équipe et le plus grand athlète par région, par pays et dans le monde entier. Chaque étape de notre système athlétique oppose des équipes et des individus les uns contre les autres, recréant à chaque fois un agôn polarisé jusqu'à ce qu'il ne reste que deux équipes pour l'épreuve finale. L'agôn perdure éternellement dans les spectacles, les jeux populaires et les programmes de télé-réalité actuels.

L'AGÔN INDIVIDUEL

À un niveau personnel, un agôn représente n'importe quel défi qui oppose une face maquillée d'une personne contre une autre. Par exemple, l'esprit qui essaye toujours de maîtriser les tendances paresseuses du corps. La lutte de l'artiste avec son travail est un agôn, opposant sa volonté d'apporter de la créativité dans la forme à des forces qui rendent ce travail difficile. L'agôn peut aussi devenir la lutte d'un individu contre un événement extérieur, un handicap, un accident, une injustice, ce qui remplit la vie de défis.

À l’Antiquité, tous les divertissements étaient basés sur le principe polarisé de l’agôn, qui semble encore de nos jours avoir un affect magnétique sur nous, dans nos sports, en politique, dans le divertissement.

16. **La polarité permet de s’orienter**

Les aimants sont largement utilisés à des fins d’orientation. Une boussole magnétique s’oriente automatiquement vers le nord et nous pouvons donc en déduire les positions du sud, de l’est, de l’ouest et de tous les points intermédiaires. La polarité dans une histoire occupe une fonction similaire, apportant au spectateur une orientation sur les personnages, les situations, du niveau le plus élémentaire, comme un chapeau blanc ou noir pour différencier un gentil d’un méchant, au niveau le plus sophistiqué d’une pièce de théâtre tout en finesse psychologique. La polarité nous fait savoir qui a le pouvoir et suggère comment il peut changer. Elle nous signale où nous sommes pour que nous réussissions à nous aligner avec l’histoire et elle nous aide à comprendre comment les personnages et les situations s’alignent sur une force ou une autre.

La plupart du temps, vous devez être bienveillant à l’égard du héros et ne pas lui rendre difficiles ses repères dans l’histoire. Une ville, une famille, une société polarisée, un agôn entre deux adversaires contrastés, une personnalité polarisée prête à s’inverser, tous ces points peuvent aider le public à déterminer le haut du bas, le vrai du faux dans l’histoire. Ils peuvent rapidement ressentir des affinités ou du dégoût pour les personnages, en fonction de leurs choix sur la condition polarisée de l’histoire. L’auteur peut alors commencer à émettre des énergies négatives ou positives au gré des scènes, apportant des victoires ou des défaites aux personnages jusqu’à la résolution finale.

Bien sûr, certaines histoires traitent précisément des zones grises, là où les personnages et les situations sont les plus intéressants et les plus remarquables parce qu’ils ne sont pas clairement polarisés. Certains artistes refusent de prendre position ou poussent leurs personnages dans des catégories simplistes. Il y a de la place pour cette approche artistique et les polarités vont naturellement se présenter en ayant deux personnages dans la même pièce, au même moment.

Conclusion

Comme on l’a vu, les polarités sont de précieux outils dans les histoires, ainsi qu’une façon pratique d’organiser la réalité, mais elles peuvent être mal employées si elles simplifient trop des situations en réalité très complexes. Le public est devenu très sophistiqué et, même s’il apprécie des histoires fortement polarisées, il apprécie encore davantage quand elles sont nuancées avec de petites ombres et des contradictions qui augmentent la part réaliste des histoires et des personnages, même quand cela se passe dans des univers purement imaginaires. Comme toute technique, la polarisation dans une histoire peut devenir trop lourde ou évidente. La polarisation sans zone d’ombre ou sans possibilité de changement deviendrait rapidement ennuyeuse, comme deux individus qui se tirent dessus en même temps. Le plaisir est justement de voir germer une qualité opposée dans une situation ou un personnage polarisés. Cette qualité ne peut prendre vie que pour un instant, montrant la possibilité d’un changement pour ensuite disparaître pour toujours, ou elle peut progresser très lentement jusqu’à ce que le personnage ou la situation change d’un coup sa polarité.

Les polarités en politique, en sport, en temps de guerre, dans les relations peuvent nous diviser, mais elles possèdent aussi la possibilité de nous unir quand nous venons de traverser une lutte ensemble. Un vieux soldat a parfois plus de choses en commun avec ses premiers ennemis qu’avec ses petits enfants. Les querelles dans une famille polarisée peuvent parfois se résoudre quand, après plusieurs années, aucun des membres ne se souvient pour quelles raisons ils se disputaient autant.

Les polarités dans les histoires forment une structure conceptuelle avec laquelle organiser les idées et son énergie, en construisant des charges positives et négatives autour d’une sélection d’univers, de personnages, de concepts. Elles peuvent ensuite avoir une fonction de survie pour nous en dramatisant des différences utiles sur le comportement et en identifiant les schémas des relations humaines en place. Elles sont au service d’une fonction dramatique en nous excitant, en déclenchant des implications émotionnelles et des réactions physiques dans les organes de notre corps.

Les mots sur une page, les acteurs sur scène, les images sur l’écran peuvent nous entraîner dans cette direction jusqu’à ce que nous soyons saisis d’un petit, mais signifiant relâchement d’émotions, comme lorsque nous nous mettons à rire dans une comédie et que nous rions en partie de nous. Ou

quand nous pleurons le destin de personnages dans une tragédie ou une histoire sentimentale, nous pleurons aussi en partie de notre propre condition. Quand nous sursautons de peur dans les plus récents films ou romans de terreur, nous frissonnons pour nous-mêmes. Nous sentons que nous prenons part dans ces extrémités, esprit et matière, mâle et femelle, vie et mort, bien et mal, et nous trouvons sain de nous relâcher dans les histoires qui vont jusqu'au bout de leurs intentions.

QUESTIONS

1. « Être ou ne pas être, telle est la question. » Shakespeare utilise de nombreuses dualités et polarités dans ses pièces et ses sonnets, ayant recours à des jumeaux, des couples d'amants, contrastant des idées comme dans la relation entre le Prince Hal et Sir John Falstaff dans *Henry IV*, parties 1 et 2, où on trouve deux faces d'une même médaille de chevalier, Prince Hal représentant l'honneur et Sir John le déshonneur. Lisez une pièce de Shakespeare et cherchez combien de polarités vous pouvez y trouver. Quel est leur effet sur le lecteur ou le public ?
2. Revoyez un film comme *Pulp Fiction* ou *Le Seigneur des anneaux – La Communauté de l'anneau.* Combien de dualités et de relations polarisées pouvez-vous détecter ? Apportent-elles quelque chose en terme de dramaturgie ou sont-elles juste répétitives ?
3. Faites une compilation de votre propre liste de polarités. Choisissez-en une au hasard et voyez si vous pouvez générer des personnages et une histoire à partir de l'une d'elles.
4. Agôn signifie épreuve ou lutte, mais peut aussi devenir un défi central dans la vie de quelqu'un, peut-être un événement temporaire qui survient, ou une très belle chose avec laquelle le personnage devra se débattre toute sa vie durant. Quel est l'agôn dans votre vie, en ce moment et à plus long terme ? Quel est l'agôn de votre personnage ?
5. Agôn peut aussi être utilisé pour décrire le débat central ou l'issue d'un drame. Dans ce sens, quel est l'agôn ou l'argument majeur de votre pièce de théâtre, de votre scénario, de votre jeu vidéo, de votre nouvelle ou de votre roman ? Quelles qualités avez-vous contrastées et quels sont les arguments de chaque camp ?

6. Voici la liste des paires de contraires polarisés de ce chapitre. Pouvez-vous penser à un film ou une histoire qui utilise chaque polarité comme un dispositif d'intrigue ?

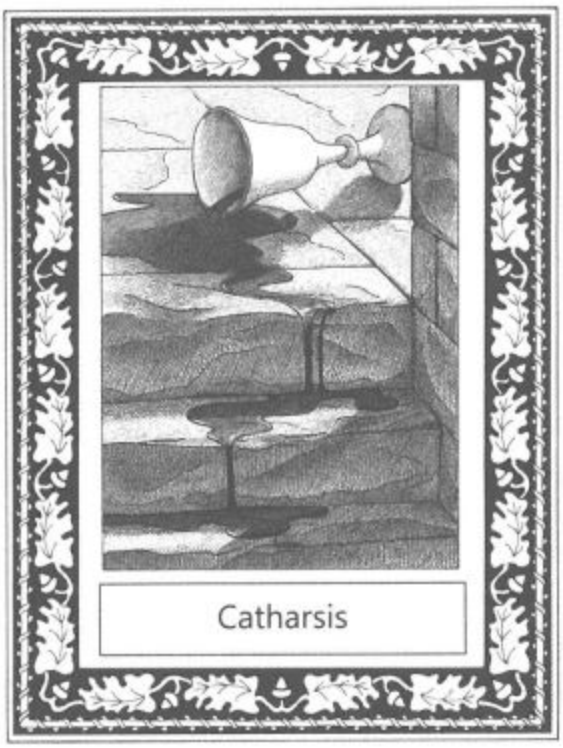
Bâclé	VS.	Soigné
Courageux	VS.	Lâche
Féminin	VS.	Masculin
Ouvert	VS.	Fermé
Suspicieux	VS.	Confiant
Optimiste	VS.	Pessimiste
Planifié	VS.	Spontané
Passif	VS.	Actif
Discret	VS.	Exubérant
Bavard	VS.	Taciturne
Vivant dans le passé	VS.	Regardant vers l'avenir
Conservateur	VS.	Libéral
Sournois	VS.	Droit
Honnête	VS.	Malhonnête
Littéral	VS.	Poétique
Gauche	VS.	Gracieux
Chanceux	VS.	Malchanceux
Calculateur	VS.	Intuitif
Introverti	VS.	Extraverti
Heureux	VS.	Triste
Matérialiste	VS.	Spirituel
Poli	VS.	Grossier
Gardant le contrôle	VS.	Impulsif
Sacré	VS.	Profane
Inné	VS.	Acquis

7. Quelles sont les polarités dans votre famille ? Si votre ville était le décor d’un western, comment un étranger qui arriverait en ville la trouverait-il polarisée ? Comment les polarités fonctionnent-elles à un niveau national ?
8. Avez-vous déjà vécu une inversion de polarité dans votre vie ou dans la vie de quelqu’un de votre entourage ? Décrivez ce phénomène et la façon dont il vous a touché.
9. Comment les polarités fonctionnent-elles dans des épisodes de série télévisuelle de 26 min. ? Regardez un épisode et identifiez les polarités et les moments d’inversion.
10. Observez deux de vos équipes sportives ou de vos champions préférés qui concourent pour un championnat. Quels sont leurs contrastes en terme de qualité, leurs forces, leurs faiblesses ? Comment le vainqueur a-t-il su exploiter ces polarités ?

Catharsis

« *Nous allons stimuler de l'action,*
Nous allons nous faire plaisir,
Nous allons découvrir quel est le fin mot de l'histoire,
Après minuit, nous allons tout laisser sortir. »

After Midnight, J. J. Cale.



Nous avons à plusieurs reprises employé le terme de catharsis dans ce livre, en nous référant à un concept puisé dans l'œuvre d'Aristote, un de ces mots qui ont survécu et intégré en partie les théories d'ensemble de la dramaturgie et de la narration. C'est un concept critique, le point de

dramaturgie selon Aristote, dont les racines remontent au commencement du langage, de l'art, des rituels.

Nous n'avons qu'une chance infime de savoir vraiment ce qu'Aristote voulait dire par catharsis. Son travail nous est parvenu en lambeaux. Moins de la moitié de son travail a survécu et ce qui en reste provient de manuscrits à moitié décomposés, entassés pêle-mêle, découverts sous un immeuble. Les chercheurs se disputent vigoureusement autour de ce que Aristote voulait dire par catharsis et il existe même une théorie qui prétend que le mot a été inséré dans *La Poétique* par un copiste impatient, à une place où le texte a été tronqué, car Aristote avait promis dans un précédent livre qu'il contournerait peut-être ce principe de définition.

Quoi qu'ait voulu dire Aristote, ce mot en est venu à signifier quelque chose pour nous : une soudaine libération d'émotions qui peut être provoquée par un bon divertissement, un grand art, une bonne connaissance de la psychologie. Ses racines sont enfouies dans notre esprit et dans notre histoire. Si nous nous penchons un peu sur les origines du théâtre, nous trouverons que la catharsis a toujours été un effet recherché et qu'elle est en réalité le ressort de notre expérience en dramaturgie.

Pour retrouver les origines de l'art dramatique, de la narration, de l'art, de la religion, de la philosophie, nous devons nous transporter aux premiers âges de développement de l'homme. Grâce à quelques miracles de conservation, nous avons plusieurs fenêtres ouvertes sur l'âme de cette époque, à travers les fantastiques peintures rupestres et les sculptures qui ont survécu il y a près de 40 000 ans. Nous savons grâce à ces rendus si réalistes, à couper le souffle, d'animaux, de chasseurs, que les gens à cette époque effectuaient des pèlerinages loin dans le ventre de la terre et qu'ils devaient effectuer certains rituels au cours desquels ils jouaient le rôle d'animaux chassés ou des forces naturelles dont ils percevaient la présence autour d'eux. À travers ces rituels, les débuts de l'art narratif et dramatique, ils ont dû essayer de maîtriser ou d'apaiser ces forces. Joseph Campbell a reconnu une de ces figures dans une peinture rupestre, avec son costume fait de ramures, comme étant un chaman, un intermédiaire qui incarne l'esprit des animaux, et dont la communauté avait besoin pour vivre.

Une catharsis physique ou une réaction émotionnelle est difficile à éviter quand on se retrouve au cœur d'une grotte, même de nos jours. Si vous y pénétrez de la même façon que ces peuplades, il y a fort longtemps,

avec juste quelques bougies à la flamme agitée pour éclairer votre chemin le long des tunnels étroits, vous ne pouvez vous empêcher de sentir le poids de la terre et imaginer les forces et les êtres tapis quelque part dans ces ténèbres infinies, juste derrière la lueur de votre flamme. Un sens de l'émerveillement se produit toujours en entrant dans une caverne profonde, surtout si ses parois sont recouvertes d'énormes animaux qui semblent sauter à travers le plafond à la lumière vacillante d'une bougie. Ce devait être une étape parfaite pour initier les jeunes gens aux mystères de la tribu, à ses croyances les plus profondes, l'essence de son pacte avec la nature.

Je peux témoigner du pouvoir toujours plus impressionnant d'une bougie dans un endroit sombre pour animer des choses. C'est l'effet spécial le plus économe et le plus efficace qui soit. Je visitais le château de Hamlet à Elsinore ou Helsingor comme les Danois l'appellent, à une extrémité du Danemark, faisant face à la Suède, juste séparé par une petite bande d'eau. Dans la crypte glaciale du château, on trouve une statue troublante d'une version danoise du roi Arthur ou du Cid, un robuste Viking assis sur son trône avec une épée nue sur ses genoux. C'est Holger Danske, Ogier le Danois, un des paladins de Charlemagne et protecteur légendaire du Royaume en cas de besoin. Des troupes d'écoliers danois et de touristes ont défilé devant la statue avant de la regarder en frissonnant, s'émerveillant de son illusion de vie, renforcée par une bougie posée aux pieds de la statue, à présent remplacée par une chandelle électrique qui laisse échapper une petite flamme vacillante. Dans une crypte vraiment sombre, comme une grotte, la lumière erratique jette une lueur nerveuse sur les traits de la statue et des ombres dansent et se déplacent sur les parois de la caverne. D'une manière angoissante, à vous faire dresser les cheveux sur la tête, l'image en pierre vous paraît soudain en vie. Vous jureriez que ce chef viking dort, qu'il respire, sur le point de se réveiller et de jaillir de son piédestal à tout moment. Ce qui crée l'illusion théâtrale que l'esprit guerrier du pays paraît sommeiller, mais est prêt à entrer en action dès que nécessaire. On n'a aucun doute que l'ancienne peuplade ressentait la même crainte admirative lorsque les torches vacillantes et les lampes à huile faisaient galoper les bisons et les chevaux géants sur les parois de la grotte.

Une des agences commerciales touristiques modernes qui font visiter ces grottes propose l'option d'éteindre toute lumière électrique à un moment pour que les visiteurs puissent ressentir l'effet de l'obscurité à

l’état pur dans cette grotte sans lumière. Il est possible que nos ancêtres aient utilisé une technique dramatique similaire au cours de leurs rituels au fond des grottes, soufflant les lampes à huile et les torches pour que les jeunes initiés puissent expérimenter la profonde obscurité. Pour certains, ce devait être terrifiant, d’autres devaient ressentir un prolongement de leur âme, d’autres encore devaient être visités par des visions qui les connectaient aux animaux ou aux pouvoirs qui construisent le monde. Peut-être que les peintures sont des mémoriaux de ces visions, repeints et modifiés par des générations successives d’initiés.

Le fait de sortir d’une grotte est aussi une autre étape hasardeuse qui culmine avec la sensation de soulagement d’émerger à nouveau à la lumière du soleil et dans un espace à ciel ouvert. Certains auront un sentiment de transformation, le sentiment quelque part d’être mort en bas ou d’avoir frôlé la mort, de revenir à présent à une vie nouvelle à la surface.

Les anciens peuples avaient sans doute d’autres lieux qui servaient à des fonctions similaires pour améliorer les expériences dramatiques et évoquer des sentiments religieux, comme un bosquet d’arbres, des amphithéâtres naturels, des montagnes isolées comme le mont Olympe, des puits et des fontaines sacrées ou encore des agencements de pierres monumentales. On pouvait planter les arbres en cercle ou en rang, pour créer des espaces qui renforçaient le sentiment de groupe par crainte respectueuse et pour communiquer avec les forces supérieures. Des rituels se déroulaient dans ces décors, essayant de lier l’univers de cette peuplade au monde des dieux. Les gens jouaient le rôle des dieux, des héros, des monstres pour adapter le drame de la création et les histoires des ancêtres. Les premières pièces ont sans doute été les textes de ces rituels, récités au début par un chœur, mais avec des acteurs qui progressivement ont pris le rôle des personnages individuels.

Alors que les hommes effectuaient une transition de la chasse nomade à une vie sédentaire de fermiers dans des sociétés comme celles qu’on a connues en Égypte, en Mésopotamie, dans la vallée de l’Indus, l’art dramatique a trouvé différents théâtres d’expression et différentes formes, avec un accent mis sur la durée et le vaste calendrier des étoiles.

Dans les terres fertiles et boueuses qui bordent les berges des principales rivières, les tribus construisirent des civilisations qui avaient besoin de rituels dramatiques pour garantir l’ordre, l’unité, et un sens partagé des

responsabilités pour la majorité de la population. Par leurs efforts conjugués, ils ont façonné le limon des rivières en briques et construit d'immenses temples-monticules qui ressemblaient à des collines artificielles, connectant leur société au ciel, fournissant un escalier vers le monde des dieux.

Ces temples pyramides ou ziggurats servaient aussi de spectaculaires toiles de fond pour des représentations théâtrales conçues pour évoquer un vivifiant sentiment religieux chez toute la population.

Ces spectacles religieux étaient mis en scène avec une exquise précision selon un calendrier établi par une horloge céleste géante, le mouvement du soleil, de la lune et des étoiles dans le ciel. Les vies étaient courtes, mais ces communautés avaient accumulé des milliers d'années d'observation qui pouvaient se transmettre par de nombreuses formes de notation.

Ils ont accordé une attention toute particulière aux périodes exactes de l'année, aux équinoxes de printemps et d'automne, aux solstices d'été et d'hiver, les quatre points qui marquent les changements de saisons. Les grandes célébrations annuelles se tenaient alors à ces périodes, avec un moment encore plus important pour la nouvelle année.

Leur intérêt dans le cycle du temps était pratique, une matière de vie et de mort. Le moindre retard, même de quelques jours, dans les semences ou les moissons, pouvait signifier la perte une récolte et qu'il n'y aurait rien à manger pour l'hiver, vouant la plupart des gens à la mort. Même autrefois, les chasseurs savaient que le déplacement des animaux et la fructification des arbres suivaient le calendrier céleste.

L'essence même de ces festivals, liés aux changements de saisons, consistait à mettre en scène une aventure complexe, au cours de laquelle le roi ou les statues des dieux « disparaissaient », prétendument kidnappés, dérobés, tués ou démembrés par les forces obscures du chaos. La société dans son entier prétendait les pleurer, renonçant à tout plaisir pendant cette période en solidarité avec le roi ou les dieux tués ou kidnappés.

Dans certaines versions des fêtes saisonnières de l'ancienne Babylone, les statues des dieux étaient enlevées des temples, enterrées dans le désert ou détruites. Plus tard au cours des festivités, elles revenaient ensuite à leur place initiale ou étaient remplacées par de nouvelles, provoquant un véritable soulagement et une célébration du peuple.

Sir James Frazer dans *Le Rameau d'or* rapporte que de nombreuses sociétés traversent une première étape où la place de roi n'est qu'un emploi temporaire, tenu pour une durée déterminée, peut-être juste un an. Dans les plus primitives de ces sociétés, le vieux roi était soit exécuté, soit devait affronter en duel le nouveau prétendant. La mort sacrificielle du vieux roi payait les erreurs de l'année écoulée. Peu à peu, des rois populaires ou très puissants parvenaient à étendre leur rôle, mais la tradition du vieux roi sacrifié est restée profondément ancrée et était fréquemment représentée de façon symbolique dans les coutumes, les traditions, les rituels païens, les cultures des bâtisseurs de monticules. Le sacrifice d'un roi, littéralement parlant, et son remplacement par un successeur, fut remplacé par une mort mythologique et une renaissance, comme celle d'Osiris. Le roi était identifié avec le dieu mort puis sa résurrection racontée en mimant sa mort, son démembrement, sa résurrection au cours de rituels dramatisés au lieu de sa vraie mort.

Le chercheur Theodor Gaster a décrit quatre sortes de rituels dans l'Antiquité du Proche-Orient qui s'enchaînaient au cours d'une séquence saisonnière de Mortification, Purgation, Revigoration, Jubilation, le tout relié à la mort et à la renaissance du dieu ou du roi. Parfois, les quatre éléments pouvaient tous se combiner au cours d'un rituel dramatique élaboré qui impliquait tous les membres de la société comme acteurs dans la pièce dont le décor était la cité dans son intégralité et dont la thématique se centrait sur la mort et la résurrection du dieu-roi. Gaster explique que les anciens rituels dramatiques étaient de deux sortes, les rituels de *kénose* ou d'écoulement et ceux de *plérose* ou de remplissage. La mortification et la purgation vidaient le corps et l'esprit de l'homme, les nettoyaient, les purifiaient tout en apportant un avant-goût de la mort, et les rituels de revigoration et de jubilation rassasiaient et contentaient le peuple tout en réinvoquant le principe de vie.

L'accomplissement de ces rituels aux différents changements de saisons était une façon symbolique, mais aussi pratique de permettre à ces sociétés de ralentir le rythme après une saison acharnée de travail. De la même façon que nous nous offrons de fréquentes vacances pour couper l'année et casser le rythme du travail en des durées supportables et gérables, nos ancêtres arrêtaient le rythme routinier du travail de temps à autre, mais de façon très consciente et réfléchie.

Dans les phases de mortification et de purgation, ils mettaient à l'arrêt le plus grand nombre possible d'activités humaines, utilisant la prière pour les rois ou les dieux disparus comme prétexte pour mettre en pause les commerces, les travaux des champs, les poursuites judiciaires, etc. Les boutiques, les entrepôts, les usines fermaient. Les feux qui brûlaient dans chaque maison étaient éteints et on éteignait même le grand feu qui brûlait éternellement dans le temple. Même les processus physiques du corps étaient mis à l'arrêt, les gens jeûnaient, arrêtaient de parler et abandonnaient tout plaisir pour être plus calmes et contemplatifs pour quelques heures. On considérait ce moment comme un temps suspendu, un temps hors du temps, un grippement de la grande horloge, et dans certains calendriers, on ne donnait ni nom ni numéro aux jours de fête, ce qui signifiait qu'il s'agissait de passages au temps sacré, non soumis aux rythmes quotidiens ordinaires.

La mortification signifiait que l'on conduisait son corps au plus près de la mort par le jeûne, mais aussi par le refus du moindre plaisir de la chair. On pensait que le corps devait être humilié, mortifié de temps à autre, qu'il sache que l'esprit restait le maître. L'absence d'éléments qu'on prenait d'habitude pour acquis créait une nouvelle appréciation pour eux. Cela permettait aussi de concentrer son esprit et de rappeler la proximité et la présence de la mort.

Une des parts importantes du rituel à ce stade était basée sur la lamentation. Les gens étaient censés méditer avec empathie sur la mort du dieu-roi-héros jusqu'à ce que leurs visages soient noyés de larmes. On composait des mélodies spécifiques en ce sens, pour déclencher des émotions de douleur et de tristesse. Une forme dramatique proche de la tragédie était développée pour ces rituels, des chants et des danses de deuil qui essayaient d'évoquer de la sympathie pour le dieu ou le roi en souffrance. La tragédie vient du mot *tragos* – la chèvre –, car les chèvres étaient souvent utilisées en remplacement pour le sacrifice annuel du roi.

La phase purgatoire des rituels saisonniers était autant que possible marquée par le nettoyage du corps et de son environnement. Les gens devaient se baigner, s'oindre le corps d'huile qui symbolisait la perte de l'ancienne peau correspondant à l'ancienne saison. Les maisons et les temples aussi étaient nettoyés à grande eau et par fumigation. Les cloches et les gongs résonnaient pour chasser les esprits impurs. C'est aussi dans ce sens qu'on utilise depuis des siècles des feux d'artifice en Chine.

La purgation se voulait à la fois métaphorique et littérale dans ces sociétés antiques. Mentalement et métaphoriquement, le peuple était censé se purifier des sentiments aigres, des ressentis, des jalousies, etc. Mais ils étaient aussi censés nettoyer leur corps des impuretés en jeûnant et même en se faisant vomir.

La catharsis était un terme médical à l'époque d'Aristote, un procédé naturel grâce auquel le corps éliminait les poisons et les déchets. Le terme provient de *katharos* qui signifie « pur », la catharsis devenant ainsi une purification, mais il pouvait aussi s'agir d'une purgation, de provoquer des vomissements ou une expulsion violente des impuretés. Éternuer s'apparente ainsi à une réaction cathartique pour se débarrasser les fosses nasales de toute impureté.

Dans sa *Poétique*, Aristote a utilisé le terme « catharsis des émotions » comme métaphore, il comparait ainsi l'effet émotionnel d'une représentation théâtrale à la façon dont le corps se débarrasse des toxines et des impuretés. Les Grecs et d'autres peuples savaient que la vie est dure, qu'elle implique de nombreux compromis désagréables et qu'il faut bien souvent se déclarer vaincus. Les impuretés liées aux sentiments ainsi que des poisons se développent dans le corps de la même façon que des dommages physiques externes, et peuvent dès lors provoquer des effets catastrophiques si on ne les purge pas à intervalle régulier. Les Grecs pensaient que les gens qui ne bénéficiaient pas d'une libération physique par l'art, la musique, les sports, la danse, le théâtre, seraient inévitablement submergés par des sensations pernicieuses qui referaient surface sous forme d'agressivité, d'hostilité, de perversion, de démence, toutes aussi dangereuses pour la société. C'est pourquoi ils instituèrent la purgation et la purification du corps et de l'esprit au cours de fêtes saisonnières qui induisaient de façon artificielle la catharsis au rythme d'un calendrier semestriel. L'art dramatique était un élément sacré, réservé aux événements marquants de l'année.

Le jeûne et la purge créaient les conditions d'une extrême sensibilité dramatique chez la population. C'est à ce stade que l'ensemble de la société se rassemblait dans les squares et les rues de la Ville-État pour assister à la théâtralisation d'un événement extraordinaire dans l'histoire mythique de leur culture. Les gens ne formaient pas une audience passive, mais prenaient activement part à la représentation. La cité elle-même, avec ses

ponts, ses avenues processionnelles, ses temples imposants devenaient les décors déjà installés pour une énorme reconstitution collective de la création, une fantastique bataille entre les dieux de l'ordre et du chaos, ou de la mort et de la renaissance du roi-dieu.

Les Grecs ont adopté les schémas généraux de ces rituels saisonniers de théâtre et les ont intégrés au calendrier annuel des fêtes religieuses, construites autour des actions des dieux tels qu'Apollon ou Dionysos. Les grandes tragédies et comédies grecques ont lentement évolué depuis les reconstitutions rituelles, les récitations de poèmes sur les dieux et les héros, conçus originellement comme des cérémonies religieuses, des actes sacrés désignés pour bénéficier d'un effet sur l'esprit. Les magnifiques théâtres en extérieur de l'ancienne Grèce étaient construits à l'origine pour être des temples dédiés au dieu Dionysos, l'un des dieux mourant et ressuscitant. Les pièces qui y étaient jouées étaient conçues comme point culminant à de vastes reconstitutions historiques religieuses. Elles étaient soigneusement construites pour créer l'effet émotionnel que Aristote a appelé la catharsis, un sentiment de pitié et de peur invoqué quand on regardait le déroulement du destin du héros. Le héros d'une tragédie grecque était le remplaçant de l'ancien roi-dieu, subissant une mort sacrificielle au nom des membres de la société, provoquant la catharsis des spectateurs à travers l'empathie pour ses souffrances.

À Athènes, avec d'autres représentations en l'honneur d'Apollon et de Dionysos, on organisait des fêtes de saison autour des mythes de Déméter et Coré (Perséphone), la mère et la fille primitives qui régnèrent sur un été d'abondance sans fin. Leur histoire nous raconte la façon dont les saisons ont commencé et comment les fêtes sont minutées pour coïncider avec le rythme des saisons, la semence, le soin des champs, la récolte, la survie pendant l'hiver. Leur Appel à l'aventure, théâtralisé, prenait la forme de l'enlèvement de Perséphone par Hadès, le souverain des enfers. Les rituels ont reproduit son enlèvement au mois d'octobre, lors des Thesmophories, trois jours de fête réservés aux femmes. Et qui introduisaient un temps de mortification et de purgation.

Dans le mythe, la douleur de Déméter est si grande quand sa fille disparaît que la déesse des récoltes néglige ses devoirs pour pleurer sa fille et part à sa recherche, entraînant une terrible période au cours de laquelle la terre devient stérile. Déméter devient l'héroïne d'une quête épique,

endossant plusieurs rôles au fur et à mesure qu'elle cherche sa fille dans les Enfers et qu'elle tente de convaincre les dieux de sceller un pacte avec Hadès pour permettre à Perséphone de retourner à son monde de vie et de lumière, au moins la moitié de l'année.

Le retour de Coré/Perséphone est célébré lors des fêtes appelées Petites Eleusinies, en février, marquant le retour du printemps.

Tous les cinq ans, les Grandes Eleusinies, la fête la plus importante du calendrier grec, se déroulaient en septembre. Certaines sculptures sur le fronton du Parthénon dépeignent ces cérémonies jubilatoires, quand les jeunes cavaliers athéniens allaient chercher les objets sacrés du temple de Déméter pour les emmener dans un tombeau spécifique, l'Eleusinion, au pied de l'Acropole. L'histoire de Déméter et de Coré était alors joué lors d'une cérémonie à l'impact émotionnel intense, pour un groupe choisi d'initiés, en utilisant tous les effets de lumière, la musique, la danse, le rituel et une mise en scène pour apporter la catharsis voulue.

De nos jours, nous pouvons plus largement avoir recours au terme de catharsis pour désigner toutes sortes de percée ou de libération des sentiments. La catharsis a été adoptée par le monde de la psychologie pour décrire un processus thérapeutique où les pensées réprimées, les peurs, les sentiments sont ramenés délibérément à la conscience, ce qui déclenche une libération des émotions supposée relâcher la tension et calmer l'anxiété. Les histoires et les films, aussi bien que la musique ou les autres arts, ont un rôle à jouer afin d'aider à déclencher cette réaction de catharsis si saine.

LA CATHARSIS DANS LA COMÉDIE

Dans le système grec classique, il a été reconnu que la représentation théâtrale a besoin d'un équilibre, faute de quoi nous nous retrouvons rapidement débordés et épuisés. On ajouta des comédies à l'affiche des rituels pour relever l'intensité des émotions des tragédies trop lacrymales en les contrastant avec des rires cathartiques.

Le genre comédie appartient au « plérose » ou partie de remplissage du cycle rituel. Une fois que l'on a expérimenté les effets de remplissage et de vidange, il est temps de se remplir à nouveau avec des éléments sains, qui

aient du goût, de l'affirmation de la vie et qui stimule la jubilation et la revigoration.

Le mot comédie vient de *komos* qui signifie festivités, une fête sauvage ou une orgie. Les rituels de revigoration dans l'Antiquité impliquaient un grand festin au cours duquel on encourageait les convives à boire, manger, s'amuser, pour contraster avec le ton sombre des rituels de mortification et de purgation qui les précédaient. Un des aspects de la comédie s'inscrit sous une forme d'agitation consécutive à des envies sexuelles irrépressibles. La comédie grecque a souvent dû gérer des luttes de pouvoir entre les hommes et les femmes et célébrer la sexualité par des costumes et des situations exagérés. Freud considérait qu'il existait un lien étroit entre le rire et la sexualité, le sexe étant bien sûr une catharsis naturelle qui relâche la tension.

Les Grecs pensaient que deux ou trois doses intensives de tragédie rempliraient le contrat de mortification et de purge et qu'une dose de comédie était ce qu'il fallait pour achever le cycle rituel, vous renvoyant à la prochaine saison de l'année, rafraîchis, psychologiquement purifiés, ressuscités et enjoués. Comme on avait l'habitude de dire dans le vaudeville, « Laissez-les sortir en riant ! »

RETOUR DE LA LUMIÈRE

Une des caractéristiques des rituels de l'Antiquité consistait à rallumer le feu sacré dans le temple principal, symbole de la victoire de la vie sur la mort. La flamme était alors transmise d'une personne à l'autre. Et on rapportait à la maison des chandelles ou de petites lampes à huile, de petits feux individuels pouvant être à nouveau allumés afin de revigorer les traditions. Ce feu devait servir à cuisiner un festin partagé lors de la phase de jubilation qui couronnait la fin du cycle des saisons.

De nos jours, certains de ces rituels subsistent de plusieurs façons dans le monde. J'ai assisté à l'un de ces vestiges à un office orthodoxe grec à New York lors des fêtes de Pâques. Une des coutumes du carême consiste à recouvrir de vêtements pourpres les magnifiques statues peintes et les icônes, d'éteindre les bougies un instant, pour évoquer de façon symbolique la peine et les lamentations des souffrances du Christ, sa mort, sa mise en tombeau. Puis, au moment qui symbolise la résurrection, un grand cierge

pascal est allumé dans l'église obscure. Dans l'église orthodoxe grecque de New York, les fidèles avaient apporté des cierges qu'ils allumaient au grand cierge. À la fin de l'office, les fidèles sortaient de l'église, mais le rituel se poursuivait alors qu'ils rentraient chez eux ou retournaient dans leur voiture, prenant garde que le vent n'éteigne la flamme de leur cierge, préservant la lumière de cette nouvelle saison pour allumer leur propre feu symbolique chez eux, comme le faisaient les gens des milliers d'années avant eux. Dans des cérémonies similaires à Jérusalem, les pèlerins grecs vont même jusqu'à rapporter chez eux par avion ce feu sacré.

Quand on s'intéresse à l'art dramatique ou à la narration de nos jours, on se base sur quarante mille ans de traditions et d'expériences. Les hommes ont toujours recherché l'orientation et la libération des émotions à travers l'art dramatique. Même si notre plaisir est davantage réparti au cours de l'année, nous participons toujours à certains aspects des rituels saisonniers. Les nouvelles saisons de programmes à la télévision sont typiquement lancées en septembre, date de la fin de l'équinoxe. Aller au cinéma avec sa famille pendant les vacances ou regarder chaque année un film spécialement relié aux vacances comme *It's a Wonderful Life (La Vie est belle*, 1946) représente une tradition sentimentale pour beaucoup de gens. Certains types de films semblent être associés à des saisons particulières. En général, on apprécie les histoires d'amour ou les histoires autour du sport en été ou au printemps, alors que des comédies dramatiques plus profondes sont plutôt programmées à l'automne ou en hiver. Le solstice d'hiver correspond grossièrement aux vacances de Noël et de la nouvelle année et apparaît comme une période propice à programmer de grandes fresques d'*heroic fantasy*, surtout celles déjà prévues en trilogie et qui pourront être successivement distribuées sur les vacances de fin d'année. L'été correspond aussi à une période idoine pour les blockbusters et les gros films d'action.

LE POUVOIR DES SAISONS

De nos jours nous n'avons plus vraiment conscience des saisons, car nous sommes quelque peu éloignés de leurs effets et que la plupart d'entre nous ne vivent plus au rythme des semences et des moissons. Pourtant, les saisons possèdent toujours un certain pouvoir sur nous. Elles affectent nos vies et nos humeurs, de façon à la fois évidente et plus subtile. Les saisons

peuvent être utiles à l'auteur, lui procurant des rebondissements naturels, une mesure du temps qui passe, des associations de différents sentiments. Le passage d'une seule saison offre un calendrier efficace pour un film (*That Championship Season, Summer Catch*), mais une structure en quatre temps peut aussi se construire autour du rythme des saisons (*The Four Seasons*). Un changement de saison dans un film peut signifier un changement dans le destin du héros ou dans son humeur. Une histoire peut se construire autour d'un personnage parfaitement désynchronisé par rapport au rythme des saisons.

Dans votre écriture, n'oubliez pas que le but de tout ce que vous faites est d'apporter une réaction d'ordre émotionnelle pour vos lecteurs ou vos spectateurs. Pas forcément toujours une réaction explosive cathartique intégrale, mais il faut qu'il y ait un impact sur les parties du corps, que vous les stimuliez par des chocs conflictuels et par les revers subis par votre héros. Vous devez constamment augmenter ou baisser la tension, insuffler de l'énergie dans votre histoire et vos personnages jusqu'à ce qu'une libération émotionnelle devienne inévitable, sous forme de rire, de larmes, de frissons, ou d'un éclat réconfortant de compréhension. Les gens ont encore besoin de catharsis et une bonne histoire est celle qui parvient le mieux à l'amener, dans le sens le plus divertissant et le plus fluide qui puisse être.

QUESTIONS

1. Quel rôle les vacances et les saisons jouent-elles dans votre vie ? Quel rôle jouent-elles dans vos histoires ? Associez-vous les vacances à une catharsis émotionnelle ? Qu'en est-il de vos personnages ?
2. Qu'arrive-t-il si vous résistez au rythme des saisons ou que vous les ignorez ? Que se passe-t-il si vous ne participez pas aux rituels des saisons dans votre culture ?
3. Comment le cycle saisonnier de la catharsis fonctionne-t-il dans le monde du sport ? La catharsis est-elle plus intense si on participe aux Jeux olympiques ou si les regarde ?

4. Pourquoi les tremplins de talents et les reality-shows éliminatoires sont-ils aussi populaires ? Quelle catharsis provoquent-ils ?
5. Quel est l'effet de vivre une catharsis dramatique dans un groupe ? Pourquoi et comment regarder un film ou une pièce de théâtre dans une salle bondée est une expérience différente que lire un livre, jouer seul à l'ordinateur ou regarder la télévision chez soi ? Laquelle de ces activités préférez-vous et pourquoi ?
6. Avez-vous ressenti un effet cathartique en lisant un livre, en regardant un film, en jouant, en participant à un événement sportif ? Décrivez cette expérience et faites en sorte que le lecteur la ressente de la même façon que vous.
7. Quel est votre souvenir de vacances le plus mémorable ? Est-ce que cette expérience pourrait servir de matière pour une nouvelle, un scénario de court métrage ou une pièce en un seul acte ? Un personnage qui en fait partie pourrait-il vivre une expérience cathartique ?
8. Quel rôle joue la mode dans le cycle des saisons ? Sommes-nous manipulés par l'industrie de la mode ou est-ce naturel de porter différents vêtements et différentes couleurs en fonction des saisons ?
9. Quels rituels saisonniers sont encore pratiqués dans votre communauté ? Est-ce que certains d'entre eux ont recours à des effets dramatiques pour provoquer une catharsis ? Quels sentiments sont convoqués au cours de ces rituels ?
10. Jusqu'où les films vont-ils dans leurs recherches de situations pour déclencher les réactions physiques ou émotionnelles ? Est-il plus difficile de stimuler les gens aujourd'hui ? Qu'est-ce que les cinéastes et les écrivains vont-ils pouvoir apporter dans le futur à la notion de catharsis ?

La sagesse du corps

« *Il y a plus de sagesse dans votre corps que dans la plus profonde des philosophies.* »

Friedrich Nietzsche.

Bien que nous utilisions nos pensées pour interpréter et traiter les histoires, une grande part du travail s’effectue à travers le reste du corps quand nous interagissons avec une narration. Nous réagissons à l’art, aux histoires sur nos congénères, avec les organes de notre corps. En fait, notre corps entier est impliqué, la peau, les nerfs, le sang, les os, les organes.

Joseph Campbell avait souligné que les archétypes communiquent directement avec nous à travers nos organes, comme si nous étions programmés pour répondre chimiquement à certains stimuli symboliques. Par exemple, les grands yeux des enfants de n'importe quelle espèce déclenchent une réaction de sympathie et de protection ou nous poussent à lancer des exclamations – comme il est mignon ! Le Chat Potté dans les films *Shrek* sait comment exploiter cette feinte émotionnelle profonde en faisant les grands yeux ronds quand il veut se rendre sympathique. Les émotions font partie de dispositifs complexes, mais elles sont à un certain niveau de simples réactions chimiques aux stimuli de notre environnement, un état de fait que les conteurs ont toujours su utiliser pour parvenir aux effets émotionnels souhaités.

Certaines images et certains tableaux ont un impact automatique sur nous au niveau des émotions que tout notre corps ressent. Un tableau est une image ou plusieurs images mises en scène, incarnant une scène primitive qui nous affecte de façon intuitive, presque animale, ou s'est chargée d'émotion au cours d'une longue tradition. La Cène, les images de la Madone et l'enfant, la Pietà qui dépeint la mère du Christ berçant le corps de son enfant mort, sont tous des tableaux religieux, chargés d'émotion. Des images identiques possédant une telle force existaient dans les cultures précédentes, comme la déesse égyptienne Hathor qui berce son enfant ou Isis qui rassemble les morceaux épars du corps démembré de son mari Osiris. Des images ou des êtres en plein conflit, dans le combat ou des dieux et des héros qui affrontent des monstres provoquent des crispations de ventre lorsque l'on s'identifie avec l'un ou l'autre des combattants. Les images d'esprits protecteurs ou généreux (une grand-mère douce, des anges, saint Nicolas…) nous apportent un sentiment rassurant de confort. Les représentations de personnages gentils en plein tourment physique suscitent une réponse physique, comme dans l'art graphique médiéval qui dépeint la crucifixion ou le martyre des saints, tel saint Sébastien transpercé de flèches.

Le théâtre grec classique utilisait sur scène d'étonnants effets viscéraux, tel Œdipe apparaissant avec ses yeux arrachés, afin d'obtenir de fortes réactions des spectateurs. La langue grecque pouvait être brutale et audacieuse, martelée sur l'audience, avec une sélection de mots vifs qui suggèrent des coups violents et des jets de sang. Une scène trop

sanguinolente était souvent jouée hors plateau, mais décrite dans ses détails les plus répugnants, avec une évidence choquante affichée sous la forme de vêtements recouverts de sang ou avec des acteurs qui jouaient les cadavres.

Les Romains reprirent ces procédés à l'extrême dans leur version du théâtre grec qui devint plus dégénéré et cruel à mesure que l'Empire trébuchait vers sa fin. Des actes de violence symboliques ou simulés furent remplacés par des éléments réels avec des criminels condamnés qui connaissaient pour de vrai le sort des personnages, saignant et souffrant le destin des personnages de fiction, mourant sur scène pour amuser le public romain.

Des gladiateurs entraient sur scène pour incarner des combats mythologiques et combattaient à mort dans les théâtres.

À la fin des années 1700, le personnage de marionnette de Guignol fut importé de Lyon vers Paris où sa nature impétueuse et violente donna naissance à une vague de pièces de théâtre connues sous l'appellation Grand-Guignol, dont l'objet était de faire frissonner de peur ou d'horreur en dépeignant de façon réaliste la torture, la décapitation, les démembrements et autres souffrances infligées au corps humain.

Les observateurs des premiers impacts des films sur le public remarquèrent le réalisme et le pouvoir physique des images sur l'écran qui faisaient même sursauter les spectateurs quand un train s'approchait sur l'image ou se cacher quand un pistolet était pointé vers eux comme la première fois au cinéma dans *Le Vol du grand rapide* (Edwin S. Porter, 1903).

Dans les années 1950 et 1960, Alfred Hitchcock était célèbre pour provoquer des réactions physiques de son public comme un maître organiste, un puissant Wurlitzer, remuant les tripes, dans des films remplis de tension comme *Psychose*, *Les Oiseaux*, *Vertigo*. Mais il n'était pas le seul, les meilleurs réalisateurs savent instinctivement comment utiliser leurs outils pour nous faire ressentir quelque chose physiquement et émotionnellement. Ils utilisent à ce titre l'intégralité de la boîte à outils – l'histoire, les personnages, le montage, la lumière, les costumes, la musique, la scénographie, l'action, les effets spéciaux, la psychologie – afin d'apporter des réponses physiques, comme le fait d'être amené à retenir son souffle dans le suspense, haleter en attente de réponses, souffler enfin quand

la tension sur l'écran est relâchée. En réalité, le secret de la dramaturgie est peut-être à chercher dans le contrôle de la respiration du spectateur, à travers laquelle toutes les parties du corps peuvent être régulées.

Dans les années 1970, les films de Irwin Allen remplis d'effets spéciaux (*L'Aventure du Poséidon*, *La Tour infernale*) ont été loués ou condamnés, comme un nouveau courant de divertissement qui prenait au corps, jouait avec ce dernier plus qu'avec l'esprit. Avec l'arrivée des nouveaux maîtres des effets spéciaux de la génération de Spielberg et Lucas, les films furent capables de séduire l'œil et les autres organes du corps de façon encore plus convaincante.

Au cours de cette route, de nombreuses expériences ont été menées pour améliorer les effets physiques du divertissement et du drame, depuis l'encens que les Grecs brûlaient lors de leurs cérémonies aux petites merveilles techniques modernes comme la 3D, l'IMAX, les sièges robotisés qui vibrent en échos au crépitement d'un fusil mitrailleur sur l'écran. Dans les stades et les théâtres romains, la présence des dieux pouvait être suggérée par l'aspersion de vapeurs parfumées et de jets de flagrances de pétales de fleurs. Dans les années 1950, d'autres expériences eurent lieu avec la 3D, l'olfacto-vision, le Percepto, un effet de trucage qui a abouti dans certains cinémas grâce aux efforts de William Castle via son film, *The Tingler*. Les sièges étaient reliés à des buzzers qui les faisaient vibrer à des moments-chocs, quand une créature s'accrochait à la colonne vertébrale des gens.

LE CORPS COMME GUIDE AUTO-CRITIQUE

Il n'est pas évident déjuger son propre travail ni celui des autres. On peut avoir du mal à énoncer ce qui ne fonctionne pas, ce que vous ressentez à travers l'histoire, ce qui manque. Parfois, la meilleure façon de mesurer les effets d'une histoire et diagnostiquer ses problèmes est de se demander : « Qu'est-ce que j'ai ressenti physiquement ? Est-ce que je n'ai rien senti de physique ou s'est-il agi d'un processus mental sans impliquer d'autres parties du corps que le cerveau ? Est-ce que mon sang s'est glacé ? Est-ce que mes doigts se sont recroquevillés de peur ou de plaisir ? Mon système nerveux s'est-il mis en alerte comme si les dangers qu'affrontait le héros m'étaient soudain destinés ? » Si ce n'est pas le cas, peut-être est-ce parce

que le projet manque de certains éléments, d’un appel du corps, d’une menace physique ou d’une tension émotionnelle.

En tant que script doctor, je suis devenu très attentif aux effets physiques et émotionnels qu’un scénario pouvait produire sur moi. J’en suis arrivé à dépendre de la sagesse de mon corps pour déterminer la qualité d’une histoire. Si le scénario est ennuyeux ou mauvais, mon corps devient lourd et chaque page se met à peser des tonnes. Je sais si c’est mauvais quand mes yeux balayent les pages vers le bas, que ma tête s’affaisse et que je lutte pour ne pas m’endormir. J’ai remarqué que les meilleurs scénarios, ceux qui feront les bons films, ont l’effet contraire sur le corps. Ils me réveillent. Mes organes reprennent vie l’un après l’autre. Le corps devient réceptif, en alerte, léger, faisant circuler des fluides vers les zones de plaisir du cerveau, « le bon plaisir » comme le stipulait Aristote, celui de vivre une libération physique et émotionnelle, un récit cathartique. ’

Lorsque nous regardons un bon film ou que nous sommes plongés dans un roman passionnant, nous atteignons un stade de conscience altérée, où des vagues de changements d’humeurs dans le cerveau ont été mesurées par des outils scientifiques adaptés. Peut-être est-ce des changements dans le rythme respiratoire, combinés à une attention focalisée sur le monde imaginaire de l’histoire qui provoquent un effet presque hypnotique.

Quand j’ai commencé à évaluer des scripts et des histoires et à vivre de cette activité, j’ai rapidement remarqué que je mesurais en fait comment ces textes déclenchaient des réactions chimiques dans mon corps. Les organes conduisent sans cesse des fluides, en fonction de nos nombreuses réactions aux situations émotionnelles et physiques de notre environnement et il n’y pas de différence à ce niveau, que nous regardions un film ou que nous lisions un roman. Quand nous sommes stressés ou effrayés, nos glandes d’adrénaline transmettent une réponse chimique à notre corps, envoyant le signal pour accélérer le rythme cardiaque et la respiration. Quand nous nous trouvons en état de choc à la vue de scènes terrifiantes ou traumatiques, nos corps envoient des messages pour arrêter certains processus et préserver un noyau de vie en urgence.

Le mot « horreur » provient du latin « horreo » frissonner et reflète la réaction automatique du corps face à des éléments surnaturels, des éléments qui perturbent l’ordre normal. De telles curiosités déclenchent une réaction physique sur la peau des bras, pareille à un souffle d’air froid. De petits

muscles donnent la chair de poule, les poils se hérissent, une réaction appelée « horripilation ». L'horreur se manifeste par les cheveux qui se dressent sur la tête. Des scientifiques pensent qu'il s'agit d'une survivance d'une époque où les gens étaient plus poilus, quand vos poils et vos cheveux pouvaient se gonfler en cas de peur et vous rendaient plus grand et plus effrayant, comme de nombreux animaux qui ébouriffent ou enflent leur pelage devant une menace.

Une astuce pour les créateurs d'expériences sensorielles : une explosion soudaine d'air froid peut déclencher un effet de frisson sur l'audience, surtout si elle est déjà mise sous tension par un travail sur la musique et les sentiments. Ce refroidissement peut enclencher un terrible frisson ou une forme de réaction physique plus exaltée, comme la crainte, le questionnement ou la renaissance spirituelle.

L'effet du frisson, au cours duquel les muscles du corps, surtout ceux des bras et du dos, ondulent et subissent involontairement des spasmes, est associé avec d'autres effets émotionnels qui s'ajoutent à la terreur. La contemplation religieuse ou une introspection approfondie peuvent produire des frissons qui peuvent être agréables, des signes de grâce, l'approbation par le corps de la justesse d'une pensée. En France, on appelle ce genre de tremblement « frisson » et j'ai remarqué ce phénomène quand je me concentrais fortement pour résoudre une problématique de narration, surtout quand je travaillais de façon collective, en discussion ouverte avec d'autres personnes. Pendant qu'on essayait différentes pistes et différentes idées, quelqu'un disait quelque chose qui pouvait provoquer un frisson en réponse chez moi. Je sentais alors un picotement dans mon dos, comme si des milliers de petites aiguilles s'enfonçaient dans ma colonne vertébrale. La même sensation que le son d'un bâton de pluie, ces morceaux de bois creusés et remplis de pois séchés qui forment le son de la pluie lorsqu'on penche le tube. Parfois, d'autres personnes ressentaient la même sensation ou quelque chose de similaire, car je pouvais voir leurs corps également secoués. Le frisson pouvait faire le tour de la pièce.

J'ai appris à évaluer ces réactions physiques parce qu'elles m'apportaient la preuve que j'étais en présence d'un élément juste, vrai, beau. Au cours de ces sessions d'analyse de scripts, la réponse à un écueil qui émergeait du récit sonnait juste parfois, à plusieurs niveaux dans mon être, envoyant le subtil message physique que les éléments à présent

s’alignaient pour créer un résultat émotionnel satisfaisant ou que l’histoire aurait plus de sens, serait plus réaliste ou plus drôle. Ce qui me faisait suggérer qu’il existe une grille interne « objective » pour l’art et les émotions, et que nos corps répondent avec plaisir lorsque nous nous alignons avec cette grille, permettant à l’énergie des émotions de couler à toute vitesse comme du courant électrique. Les solutions à des problématiques narratives peuvent atteindre une certaine beauté, une élégance, comme les théories de la physique et des mathématiques possèdent déjà cette réputation. Nous sentons alors peut-être que la solution est en harmonie avec une vérité universelle, une réalité essentielle de l’univers.

Les histoires font appel à nos organes à plusieurs niveaux, il existe une hiérarchie, un ordre croissant dans le développement des émotions, reflété par le concept indien du système des chakras. Les chakras ont été pensés pour représenter un certain nombre de centres de vie invisibles, mais très réels, à l’intérieur de notre corps, la plupart d’entre eux situés sur la colonne vertébrale. Il existe sept principaux chakras et chacun gère une fonction différente, depuis les besoins physiques les plus primaires de notre corps aux aspirations les plus élevées de notre âme. Le chakra correspond à un anneau ou un cercle et ils sont conçus comme des centres d’énergie en forme d’anneaux autour des principaux organes du corps. Ils sont représentés sous forme dessinée de fleurs de lotus qui peuvent s’ouvrir ou, se refermer en fonction du développement spirituel individuel. Ils forment une carte des différentes étapes de l’évolution d’un individu ou de son potentiel de croissance, car peu de personnes dépassent les trois premiers niveaux et se contentent du stade de la pure et simple survie, du sexe et du pouvoir, tous situés en dessous de la ceinture. Certains individus sont plus chanceux et progressent vers le chakra du cœur et font l’expérience de l’amour. Peu d’entre nous atteignent le niveau du chakra au niveau de la gorge qui permet de développer d’autres moyens d’expression. Les écrivains et les artistes peuvent en faire partie. Le sixième chakra, dans la région du troisième œil, ne peut s’ouvrir que par une illumination spirituelle, octroyant parfois des facultés psychiques, et pour quelques très rares individus emplis de bonté ou les saints, le septième chakra ou chakra de la couronne peut fleurir, baignant tout l’individu dans une fontaine de grâce divine.

Ces symboles peuvent s'avérer utiles pour cartographier le développement d'un personnage, apporter des métaphores au cours des étapes de changement et d'évolution. Certaines personnes ne franchissent pas les échelons du développement émotionnel dans l'ordre approprié, mais ils peuvent sauter une étape et ouvrir deux chakras ou davantage, à d'autres niveaux, avec des effets très différents et de multiples combinaisons possibles. Selon plusieurs sages hindous, Hitler avait peut-être atteint le stade des chakras du pouvoir, comme celui situé au niveau de la gorge, ce qui en a fait un orateur qui pouvait manipuler les émotions et diriger par le ton de sa voix, mais il n'a sans doute jamais pu progresser dans la plupart des autres chakras.

Selon la théorie, les chakras peuvent être stimulés de différentes manières et chacun répond à des couleurs spécifiques, des odeurs et surtout des sons. De façon sensée, les chakras en mauvaise santé peuvent être soignés ou ouverts en les exposant aux vibrations des gongs, des cloches, des tambours et des trompettes. Dans les films, les percées émotionnelles copient l'ouverture des chakras les plus élevés que l'on améliore et amplifie par des climax au niveau de la musique et de l'action.

Pendant que j'évaluais les procédés de narration pour les Studios d'Hollywood, j'ai commencé à réfléchir à la façon dont les divertissements modernes jouaient sur différents centres physiques et émotionnels du corps et j'ai observé que les bonnes histoires me touchaient au moins sur deux organes différents à la fois, pouvant accélérer les battements de mon cœur pendant que ma gorge se resserrait en solidarité avec la mort d'un personnage. J'avais besoin de fondre en larmes, de trembler, de frémir, d'exploser de rire. Et plus je ressentais ces émotions, meilleure l'histoire était. De façon idéale, sans doute, tous les organes du corps devraient être stimulés dans une bonne histoire, avec l'idée d'explorer toutes les possibilités d'une situation émotionnelle. Ma devise, en tant que consultant, est devenue : « si l'histoire ne provoque pas de réaction sur au moins deux organes de mon corps, c'est qu'elle n'est pas bonne ».

La catharsis, dont on a parlé précédemment dans ce livre, est le plus important déclencheur qui soit, aussi bien au niveau des émotions qu'au niveau du physique. On devrait y avoir recours pour presque chaque pièce de théâtre ou chaque histoire, à petites doses. Mais la grande catharsis, un spasme émotionnel et physique de tout notre corps, qui nettoie entièrement

notre système de ses toxines ou qui déclenche un complet changement d'orientation, est plutôt rare. Vous ne souhaiteriez pas traverser cette perturbation tous les jours, car une catharsis signifie habituellement une réorganisation radicale des priorités et des systèmes de croyances. Mais cela arrive encore, de temps à autre, quand l'histoire et son lecteur sont parfaitement alignés, en synergie, et c'est ce qui pousse tellement de gens à vouloir travailler dans le show-business et les arts. Ils ont senti ce phénomène. Quand on entre en présence d'un travail beau et juste, honnête, rattaché au réel, quelque chose vous frappe, semblable à un marteau qui casserait une vitre, et qui vous permet de replacer votre propre expérience dans de nouvelles perspectives appropriées. Vous avez déjà dû expérimenter ce profond frisson de prise de conscience, un moment de connexion intense avec votre famille, votre pays, votre humanité, en lien avec le divin ou avec toute autre croyance à laquelle vous êtes attachés. Une histoire, une fois mise en perspective dans la grande immensité, peut nous toucher au plus profond de notre être, nous offrir une nouvelle vision du monde ou une nouvelle raison de vivre, une fois que nous sommes prêts à recevoir la vérité qui parle à travers elle. Il n'est pas étonnant dès lors que certaines personnes veuillent devenir des artistes, des conteurs, participer à ce mystère et créer l'opportunité de renouveler cette expérience pour d'autres.

QUESTIONS

1. Quelles sensations vivez-vous lorsque vous regardez une expérience théâtrale puissante ou la performance émouvante d'un chanteur ou d'un autre artiste ?
2. Pensez à une histoire que vous avez particulièrement appréciée ou qui a du sens pour vous. Comment a-t-elle affecté les organes de votre corps ?
3. Quels symboles ou quelles peintures sont particulièrement émouvants ou porteurs de sens pour vous ? Comment décririez-vous vos sensations pour que quelqu'un d'autre puisse vivre la même expérience ?
4. Comment votre corps a-t-il réagi face à des situations terrifiantes ou menaçantes pour votre vie ? Écrivez une

nouvelle ou un court métrage qui rend compte de l’ensemble de cette expérience.

5. Regardez un film d’horreur et observez comment le cinéaste manipule votre respiration à l’aide du montage, du suspense, des rythmiques musicales, des couleurs, etc.
6. Selon vous, quel genre de scènes attise le plus d’émotions ou les plus fortes réactions physiques en nous ? Écrivez une suite de séquences qui évoquent ces réactions spécifiques en terme d’émotions et de sensation physique – dans le but de provoquer un frisson dans le dos, de nous donner la chair de poule ou de déclencher des rires ou des larmes.

Fais confiance au chemin

« *À la moitié du voyage de la vie, je me suis retrouvé dans une sombre forêt, Et j'avais perdu le véritable chemin.* »

Ainsi parlait Dante au début de *L'Enfer* et de la même façon me suis-je retrouvé à un moment du voyage de ma vie, lorsque je randonnais seul dans la forêt californienne, près de Big Sur. Je me trouvais dans un bois sombre, perdu. J'avais froid, j'avais faim, je frissonnais, épuisé et paniqué par l'idée de la nuit qui allait tomber.

L'hiver avait été pluvieux, subissant tempête après tempête qui avaient saturé les coteaux après des années de sécheresse. Je me sentais alourdi par un climat pesant dans ma propre vie et j'étais venu au nord dans la région

sacrée de Big Sur pour retrouver des éléments que j'avais perdus : la solitude, la paix de l'esprit, la clarté. Je trouvais que j'avais échoué dans diverses parties de mes relations et de mon travail et je ne savais plus à présent quelle direction emprunter. J'avais des décisions à prendre à ce niveau et je savais instinctivement qu'une plongée dans la nature sauvage pourrait m'apporter une vision pour mon avenir et me sortir de ma confusion momentanée.

Alors que j'empruntais le sentier bien balisé du Service des forêts (*Forest Service*) qui serpente dans les canyons sauvages de Big Sur, je remarquai un panneau qui prévenait que le parcours était difficile. Je m'attendais à ce que le sentier soit mouillé et boueux par endroits à cause des pluies récentes, mais je dus me rendre à l'évidence – j'avais sous-estimé l'impact terrible des tempêtes de l'hiver sur ces fragiles coteaux. Tout le domaine montagneux s'était transformé en éponge et s'écoulait à présent petit à petit dans les canyons, d'inimaginables quantités d'eau creusant d'autres canyons en de nombreuses coulées. L'instant d'après, je franchis un angle et découvris que le chemin devant moi avait tout simplement disparu sur plus de 50 m, un coteau s'était effondré, emportant tout le sentier, ne laissant qu'une cicatrice humide de schiste effrité et une cascade d'eau qui tombait le long de la roche nue. La roche fraîchement exposée se brise facilement en de petits éclats qui forment des éboulis et dévalent la pente de façon aussi fluide que de l'eau, pouvant s'avérer aussi traîtres que des sables mouvants. Je distinguais le sentier qui s'étirait au-delà de l'effondrement, mais je n'avais pas d'autre choix que d'avancer comme un crabe à travers le passage, le long de la paroi rocheuse glissante, m'accrochant du bout des doigts et des pieds, creusant dans les éboulis qui dégringolaient, jusqu'à ce que je réussisse à atteindre l'autre côté. Le chemin continuait pendant quelques centaines de mètres sur l'autre versant de la montagne avant de disparaître à nouveau dans une coulée de boue qui devait à nouveau être franchie par cette méthode des « doigts et orteils ».

Au début, tout cela était exaltant, le genre de petit défi de la nature sauvage que je recherche. Mais au bout de la troisième ou quatrième fois à longer une paroi abrupte et instable, avec des filets d'eau boueux ruisselant sur mon visage, l'aventure commençait à lasser. Mes bras et mes jambes commencèrent à trembler par ces efforts dont ils n'avaient pas l'habitude, mes doigts étaient pleins de crampes. Ma température interne chutait tant

mon corps avait pris l’eau, glaçant mes vêtements et ma peau sous les bourrasques de vent. Parfois, l’ensemble du coteau de schiste et de boue jaunâtre semblait s’effondrer sous mes pas, comme au ralenti. Au bout du dixième passage de la sorte, je commençais à prendre peur. La randonnée qui était censée durer une heure en avait déjà pris trois et je n’en voyais pas le bout. Je perdis pied plusieurs fois dans la boue et parvins in extremis à me redresser, me raccrochant aux pierres vacillantes de la paroi avec mes bras tremblants, mes doigts cherchant les prises, conscient que je risquais de tomber de plusieurs centaines de mètres dans le vide avant d’atteindre le sol.

C’est à ce moment, alors que mon aventure me conduisit dans la partie la plus froide, la plus obscure de la montagne que j’atteignis une vaste cicatrice mouillée, là où toute une dalle de la montagne s’était détachée, tombant dans un profond canyon et laissant un ensemble de rochers dentelés, inclinés, de la taille d’une maison, qu’il serait particulièrement hardi de traverser. Je ne savais plus s’il valait mieux que je continue ou que je fasse demi-tour. Je commençais à mesurer ma force précisément, reconnaissant une hyper conscience primale et instinctive qui se révèle habituellement à l’orée de la mort. Alors que je regardais le soleil baisser dans la cime des arbres, je sentis ma vie partir et réalisai que je me trouvais dans une de ces situations classiques des tragédies californiennes qui se passent dans le désert, celles qu’on lit dans les journaux. Un de ces imbéciles coincés dans les bois la nuit et qui tombe dans le canyon, se cassant le cou, ou qui erre perdu pendant des jours avant de mourir de faim. Ce qui arrive tout le temps. Mon tour était-il donc venu ?

Grâce une profonde conscience de mon être, je sus à la calorie près, combien d’énergie mon corps pouvait encore fournir. J’avais apporté peu de nourriture avec moi, juste un mélange de céréales spécial randonnée que j’avais avalé petit à petit, observant comment les raisins et les noisettes me remplissaient d’un coup d’énergie, pour que j’aille peu après vaciller dans un décor de schiste traître, aussitôt ces nouvelles énergies brûlées. La marge qui nous rattache à la vie est si étroite. Je savais que chaque pas que je ferais à présent puiserait au plus profond de mes réserves. Je pouvais presque distinguer le sable couler inexorablement dans le sablier de ma vie.

La question qui restait posée était devais-je faire marche arrière ou continuer ? Le chemin devant moi était incertain. Je ne pouvais pas

distinguer le sentier de l’autre côté du glissement de terrain et je savais que cela représenterait une tache difficile de traverser cette paroi rocheuse, qui était la seule issue pour avancer. Cela prendrait au moins autant d’énergie que ce que j’avais déjà puisé, peut-être davantage et je n’avais aucune assurance de retrouver le bon chemin de l’autre côté à travers la forêt. Je risquais de m’aventurer encore plus profondément dans cette région sauvage avec la nuit tombant.

Je pensais rebrousser chemin et revenir par le sentier affaissé que je venais de franchir avec autant de peine, mais je savais avec une terrible lucidité que si je tentais cette voie, je mourrais. Mes mains étaient comme remplies de crampes, paralysées comme des griffes et ne pourraient plus être utilisées. Mes bras et mes jambes tremblaient et j’étais persuadé que je tomberais si j’essayais pendant trois ou quatre heures de marcher le long de ces roches verticales, boueuses, surtout dans l’obscurité.

C’est ainsi que je rassemblai mes dernières forces et continuai à travers les blocs rocheux, rampant comme une fourmi, un point insignifiant accroché au flanc de la montagne. J’étais impressionné par les forces titanesques qui avaient élevé ces rocs, au départ à des milliers de mètres dressés vers le ciel et à présent brisés le long de la montagne. Je réussis finalement à franchir ce passage entre les arbres, les bourrasques de vent, le froid, mes forces s’épuisant goutte à goutte. Pour à présent être confronté à une nouvelle difficulté : où était le sentier ? Il n’y avait aucun signe à ce sujet. De vagues tracés semblaient vouloir me conduire de plus en plus loin dans l’obscurité, au milieu des ronces, d’impénétrables fourrés pareils à ceux qui entourent les châteaux dans les contes. Je trébuchai tout au long du versant de la montagne, mon visage et mes mains arrachés par les branchages, dans l’espoir de croiser le bon chemin, mais j’étais de plus en perdu, désespéré et frénétique au fur et à mesure que la nuit se glissait près de moi. Je devais fuir de là. Je savais que ce serait une fort mauvaise idée d’essayer de passer la nuit dans la forêt, sans préparation. Des gens meurent tous les jours ici en s’exposant de la sorte. Je remarquai pour la première fois que l’air passait sur la montagne à différents moments de la journée comme une bourrasque d’eau. Des masses d’air froid avaient l’air de foncer vers le bas, tout autour de moi, remplissant le fond invisible des canyons, glaçant mon sang, drainant mon esprit toujours un peu plus vers le bas.

Je redoutais ce mot, « perdu », et essayais de le nier, mais je devais à présent l'admettre. Une foule de sensations et de pensées inconnues m'assaillirent et je regardai les ombres formées par les arbres noirs tomber sur le canyon. Mon cœur battait fort, mes mains tremblaient. La forêt avait l'air de me parler, de m'appeler, de me supplier. « Viens », disait-elle, avec la voix de millions de feuilles murmurant ensemble. « Tu peux trouver parmi nous une fin facile à tes souffrances. Joins-toi à nous ! Saute ! Cours et lance-toi du haut de la falaise dans le canyon. Ce sera fini. Nous nous occuperons de tout. » Et, aussi étrange que cela puisse paraître, ce, t appel me parut tentant et raisonnable pour une partie de mon être, la part qui était terrifiée, la part qui voulait simplement que cet horrible moment s'achève une fois pour toutes.

Mais une autre partie de mon cerveau prit de la distance et se rendit compte que ce que j'expérimentais là était l'état psychologique très communément appelé la panique. Les Grecs, avec leur talent pour nommer les choses, l'ont appelé « panique », car ils croyaient qu'il s'agissait d'une visite du dieu de la nature, Pan, aux pieds de bouc, jouant de la flûte, qui peut inspirer les mortels, mais est aussi doté du pouvoir de les effrayer, submergeant leurs sens par d'incroyables forces à son actif, les poussant à commettre des actions stupides et à mourir.

Je sentis également la présence des sorcières des anciens contes folkloriques venus d'Europe et de Russie, de redoutables figures qui représentent la dualité de la nature des forêts primitives. Les héros de ces contes savent que les sorcières, de la même façon que les forêts, peuvent rapidement vous casser, vous détruire, vous dévorer, mais que si vous apprenez comment les apaiser et les honorer, elles peuvent aussi bien vous aider et vous protéger comme une grand-mère attentionnée, vous cachant des ennemis, vous nourrissant ou vous fournissant un refuge. À ce moment justement, la forêt me montrait sa face la plus méchante, celle d'une sorcière. Il y avait quelque chose de vivant, de maléfique, d'affamé en elle, comme la sorcière d'Hansel et Gretel, mais disséminé partout dans la forêt. J'étais vraiment mal.

Je m'arrêtai et repris ma respiration. Ce simple acte apporta un besoin soudain de clarté et de sens commun à mon cerveau paniqué qui me criait de foncer comme un animal paniqué. Je me rendis compte que je n'avais jusque là pas pris la peine de respirer comme il fallait, que mon souffle

coupé, mes halètements avaient privé mon cerveau d'une bonne oxygénation. Je me trouvais à moitié dans un état de choc avec mon épuisement et cette soudaine panique, mon sang fuyant ma tête et les extrémités de mon corps pour préserver le peu de vie et de chaleur qui me restaient encore. Je pris quelques grandes respirations et sentis le sang battre à nouveau dans mon corps.

Au lieu de tourner en rond en vain, j'acceptai la situation et parvins à retrouver un point ancien, instinctif, ancré en moi, un sens inné et fiable m'indiquant la façon de réagir en cas de situation périlleuse.

C'est alors qu'une voix m'a parlé, claire comme la lumière du soleil. « Fais confiance au chemin » m'a-t-elle dit. J'ai vraiment entendu ça, comme une phrase qui semblait provenir du fin fond de mon être. J'ai souri, me moquant de cette idée. C'est là tout le problème, me suis-je dit. Il n'y a pas de chemin. J'ai fait confiance au sentier du Service des forêts (Forest Service) et regarde où ça m'a mené. Je cherche le chemin depuis une demi-heure et il n'est pas là. Et d'un point de vue plus global, dans un sens plus large de ma vie, sur une période de plusieurs années, j'avais aussi perdu de vue le véritable chemin.

« Fais confiance au chemin », m'a alors à nouveau dit la voix, patiente et confiante. Dans cette voix, je percevais la certitude qu'il devait y avoir un chemin, qu'elle l'avait évoqué pour qu'il remplisse sa tâche.

Je me baissai et aperçus une petite rainure dans les herbes – un chemin de fourmis. Là, pas du tout concernées par ma panique, les fourmis vaquaient à leurs petites occupations en d'infinies colonnes. Du regard, je suivis le chemin des fourmis, le seul que je puisse voir.

Il me mena à un élargissement un peu plus profond dans le sous-bois, un petit passage utilisé par des rats des champs et d'autres petites créatures, presque un tunnel à travers les ronces. Et bientôt, ce sillon me guida à un sentier plus large, un passage de cerfs qui zigzaguait et montait sur le versant par paliers faciles à suivre. Je commençais à pouvoir mettre un pas devant l'autre en suivant ce sentier qui me conduisit en dehors du labyrinthe, semblable au fil d'Ariane qui guida Thésée. En quelques pas, je débouchai sur une clairière puis une prairie où le soleil brillait encore. Je trouvai dans ce pré un chemin entretenu et réalisai que j'étais de retour sur le sentier balisé, la bonne route, le Chemin du retour.

Pendant que je marchais, à présent rassuré, la formidable confusion qui m'avait assailli plus tôt devint plus claire dans mon esprit. « Fais confiance au chemin » avait dit ma voix et j'avais compris par là « continue de marcher vers la prochaine étape de ta vie. N'essaye pas de revenir en arrière, ne reste pas paralysé ou paniqué, continue juste droit devant toi. Fais confiance à tes purs instincts naturels, ils te mèneront vers un lieu plus sûr et plus agréable. » Le sentier de randonnée déboucha alors sur une route coupe-feu, large comme deux camions de pompier, et en une demi-heure j'étais de retour sur l'autoroute où ma chère Volkswagen était garée. Le soleil brillait encore à l'horizon, vers l'ouest, même si je savais qu'il devait déjà faire nuit noire dans les canyons et que j'aurais pu y laisser ma vie ce jour-là.

Alors que je me retournais une dernière fois sur ces montagnes et cette forêt qui venaient de me tenir dans leur gueule, je réalisai que j'avais reçu un présent par cette phrase, « Fais confiance au chemin » et j'ai décidé de vous la transmettre à mon tour. Elle signifie que lorsque vous êtes perdu, confus, vous pouvez faire confiance au voyage que vous avez choisi ou qui vous a choisi. Elle signifie aussi que d'autres que vous ont déjà vécu ce voyage avant vous, le voyage de l'écrivain, le voyage du conteur. Vous n'êtes ni le premier ni le dernier. Votre expérience est unique, votre point de vue a de la valeur, mais vous faites également partie d'un tout, d'une longue tradition qui remonte aux racines de la race humaine. Le voyage possède sa propre sagesse, l'histoire connaît sa voie. Faites confiance au voyage. Faites confiance à l'histoire. Faites confiance au chemin.

Comme Dante le dit au début de *L'Enfer*, « Au milieu du voyage de ma vie, je me suis retrouvé dans une sombre forêt, car le chemin à suivre avait disparu ». Je pense que nous expérimentons cela, de bien différentes façons, à essayer de chercher notre propre identité à travers le voyage d'autres vies que nous inventons par l'écrit. Cherchant notre Moi dans les bois obscurs. Je vous souhaite bonne chance, bonne route et j'espère que vous vous trouverez au gré de votre chemin. Bon voyage.

À propos de l’auteur

Les livres et les films ont forgé mon esprit, en particulier en particulier les récits d’aventures héroïques. J’ai étudié le journalisme à Columbia, l’Université du Missouri, j’ai été diplômé en 1971 et servi comme officier dans l’Air force pendant quelques années, réalisant des films documentaires pour le Pentagone et le Congrès sur l’espace militaire et les programmes de missiles.

Je suis allé à la *Film School* (école de réalisation) à l’Université du sud de la Californie et j’ai eu deux expériences significatives qui ont façonné le reste de ma vie. La première, c’était un cours appelé « Analyse de l’histoire pour le cinéma et la TV » qui m’a enseigné de nombreuses compétences qui m’ont permis de travailler dans l’industrie du film, et la deuxième fut la rencontre avec le travail de Joseph Campbell (1904 – 1987), qui a étudié la mythologie comparative et dont le livre *Le Héros aux mille et un visages* me stupéfia.

En tant qu’étudiant en réalisation, j’étais dans une sorte de quête, à la recherche de principes sur la narration et le storytelling. Je les ai découverts dans le livre de Campbell avec les étapes du Voyage du Héros et les archétypes. Les idées de Campbell furent d’une valeur énorme, son analyse sur la mythologie était une véritable boîte à outils pour concevoir des histoires qui touchent tous les publics. J’ai eu une vraie révélation, après avoir lu le livre, j’en utilisais les concepts pour m’aider à comprendre l’énorme impact d’un film qui venait juste de sortir : Star Wars (le premier épisode). J’appris plus tard que George Lucas avait également rencontré les idées de Campbell pendant ses études et qu’il s’en était servi dans son travail. Il m’apparut certain que l’itinéraire du héros, tel que Lucas l’avait découvert offrait un kit d’outils pour concevoir et transcender la narration.

Armé du langage de Campbell et de ses concepts, je commençais à travailler comme analyste pour des producteurs indépendants et des studios, d’abord en freelance pour The Ladd Company, Orion Pictures et United

Artists et très vite je rejoignis l'équipe d'analystes « les lecteurs » de la 20th Century Fox. Après deux ans chez eux, je rejoignis l'équipe Disney en tant que consultant.

Aux studios Disney, j'eus la chance de tester mes théories sur, littéralement, des milliers de scénarios et nouvelles que je recevais. Au milieu des années 80, je décidai d'écrire mes observations sur un document formel, qui aurait pour but de montrer, avec des exemples de films modernes et classiques, en quoi les réflexions sur les personnages et les mythes de Campbell étaient d'une efficace actualité. J'ai donc traduit Campbell en langage filmique en donnant trois ou quatre exemples de films pour chacune des étapes, là où lui donnait des exemples de mythes et légendes. La culture d'entreprise Disney de l'époque encourageait les mémos pour communiquer sur de nouveaux concepts, j'ai donc couché ma théorie sur papier, un document de 7 pages que j'appelai « Le Guide pratique », et le distribuai à mes collègues et amis du studio.

Le mémo fit sensation, passant entre les mains du monde des développeurs et des agents, et entra dans la mémoire collective de l'industrie du film. J'eus également la reconnaissance de la part de la Disney Company, ou je commençai à travailler avec le département d'animation et contribuai à la conception des histoires telles que *Le Roi lion*, *Aladdin* et *Hercules* pour ne citer que ceux-là.

À peu près au même moment, je me mis à enseigner dans le programme des scénaristes et écrivains de UCLA, et utilisai « Le Guide pratique » comme support d'analyse pendant mes cours. Il s'agrémenta de nombreux exemples et d'une section sur les archétypes de personnages, présents dans quasiment toutes les histoires, et au bout d'un moment il y eu assez de matière pour écrire un livre qui devint *The Writer's Journey* édité par Michael Wiese aux États-Unis en 1995 et *Le Guide du scénariste* édité par Dixit en 1997.

Le livre fut utilisé tout de suite comme outil de travail dans différents cours et classes, et m'ouvrit la porte au monde du tutorat, des séminaires et des consultations, notamment en Europe où je participai à un nombre important de programmes qui enseignaient aux scénaristes de films et de documentaires. Aux États-Unis, je commençai à voyager à prendre part à des conférences sur l'écriture et appris que *Le Guide du scénariste* avait une

grande influence, et qu'il était utilisé pour façonner des thrillers, des livres de science-fiction, et des histoires en tous genres.

Je continuai à travailler comme consultant pour les majors hollywoodiennes, et opérai pendant quelques années comme développeur exécutif à la Fox, à cette époque nous faisions des films aussi variés que *Courage Under Fire (‚À l'épreuve du feu), Volcano, Fight club, Anna and the King (Anna et le Roi),* et *The Thin Red Line* (La Ligne rouge).

J'ai aussi été consultant à la Paramount, conseillant sur des projets de films comme *The Spiderwick Chronicles (Les Chroniques de Spiderwick), The Shooter (Shooter tireur d'élite)* et *Beowulf*. J'ai également été contacté par Roland Emmerich et Darren Aronofsky pour appliquer mes techniques à leurs nouveaux projets, *70 000 BC* et *The Wresler*. J'ai été invité par la société de Will Smith pour faire une consultation sur / *am Legend (Je suis une légende)* et *Hancock.*

Les concepts du *Guide du scénariste* ont attiré l'attention de compagnies très importantes telles que Procter and Gamble ou Swarovski, où j'ai donné des conférences sur comment utiliser les techniques narratives pour augmenter le pouvoir d'une marque.

À partir de mon travail de développeur et consultant sur plus de 200 films, et du concept du livre *Le Guide du scénariste* j'ai conçu dans les années 2000 une masterclass de 3 jours qui analyse l'itinéraire du héros à partir d'une structure narrative en 12 étapes et transmet des outils extrêmement efficaces pour concevoir des histoires universelles qui fédèrent tous les publics.

Cette masterclass *Les Outils de la narration* a été suivie par plus de 10 000 professionnels à travers le monde, à ce jour.

Copyright

Titre original : The Writer’s journey
Éditeur : Ken Lee
Michael Wiese Productions
Couverture : Julien Fougea
© Éditions Dixit pour l’édition en langue française
Dépôt légal février 2014
Réimpression : juin 2018
EAN : 978 2 84481 164 6

{1} Nous avons délibérément choisi de garder le terme de « *Trickster* » dont le concept est propre à la littérature américaine et ne peut être traduit sans être appauvri. Dans la mythologie de l'Ouest américain, le « *Trickster* » ou « mauvais génie », « génie farceur » utilise la force et la dissimulation pour arriver à ses fins ou faire des farces aux dépens d'autrui. « Héros espiègle » ou encore « héros malicieux que nous pouvons rencontrer sous le nom de « *Trickster hero* ».

This file was downloaded from Z-Library project

Your gateway to knowledge and culture. Accessible for everyone.

z-library.se singlelogin.re go-to-zlibrary.se single-login.ru

Official Telegram channel

Z-Access

https://wikipedia.org/wiki/Z-Library